

HKABC
ABC
萬眾注目！櫻大戰3由日本殺到巴黎！
1999年10月23日
112
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨書附送內容多樣化的
遊戲誌動感VCD
完美版
攻略範圍包羅萬有
J LEAGUE創造職業球會
JO JO奇妙冒險
WILD ARMS 2nd IGNITION
BLACK / MATRIX AD
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE
ZILL O'LL / BRIGHTIS
BOYS BE 2nd SEASON
保證最詳盡！愛瑪篇、阿理沙篇完全爆機！
FRONT MISSION 3攻略附錄最終回
秋冬人氣作品快速報道
劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃
KOUDELKA
SUPER MARIO RPG 2
薩爾達傳說 外傳
MOTHER 3~豬王的最後
ARC THE LAD III
感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作
DEWPRISM
デュープリズム
售價港幣35元正
4 895011 311124
幻想世界 可愛角色 共冶一爐
© 1999 SQUARE

遊戲誌新人類發掘計劃

熱切歡迎你的參與

機壇明日之星，可能就是你

正在閱讀本刊的你，到底有沒有興趣加入遊戲雜誌這個行業呢？

為應付風起雲湧的遊戲事業，我們決定招募擁有無比意志的新人類加盟。

如果你對遊戲充滿熱誠，兼且覺得自己能力過人，就切勿錯過這個好機會了！

我們目前正聘請下列職位多名

(1) 見習編輯

(2) 電腦遊戲編輯

職位要求

(1) 對公司對工作有責任感，不怕捱更抵夜，對遊戲機及街機有一定認識，尤其熟悉RPG、SLG、AVG及FIG為佳，懂日語，文筆流暢；具雜誌或遊戲雜誌編輯經驗者優先

(2) 刻苦耐勞，有責任感，對日本電腦及家用遊戲有一定認識，懂日語，良好中文書寫能力，熟悉日本流行情報；具遊戲雜誌編輯經驗者優先

有意者請將個人履歷及申請職位，連同一份800-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618；有問題可致電25278665向章小姐查詢。

LOOK!編輯TALKING

想過正常生活的J.J話：

◆翻版遊戲或翻版CD在下見過不少，但看見自己的BIO 3攻略本被人翻版時，感覺始終有很大不同，雖說人家肯翻你的東西是認定你有賺錢的潛力，但這樣下去隨時以後不會再有人肯拿錢出來給遊戲廠商買遊戲攻略本版權，而且翻版書的質素始終是差了一截，難怪網上有人説過今次印刷質素較差了。
◆這兩星期自己的工作進度比預期中慢了少許，不過在老闆的全力支持下，在下和其他GAMEPLAYERS.COM的同事都信心十足，到時一定會努力令大家覺得滿意的。
◆女友本來是不玩遊戲機的，但最近試玩過我們的高爾夫2之後竟然著迷起來，而且還有很高的天份，和她對戰時稍為大意亦隨時會輸掉，説不定他朝有日可以找她來幫自己手……
◆在TERRY及老闆等人的軟硬兼施下，在下總算初步執拾了自己的舊房間，雖然早知道有很多雜物，但看到其總數之後仍是被嚇了一跳，不知以後還會否有那麼多地方放置它們呢？

MARKS生病的代價

由於近日來的天氣開始轉涼，而再加上經常不夠睡的身體，所以令MARKS在稿尾的時候生病了。因一天的休息，將原本可以早點完成的工作拖遲了，使不用「通頂」的MARKS開了兩晚「夜車」，而且身體亦還未痊癒，真的………。

忙裡偷閒的赤目黑龍話

◆噢！今期書嘅感覺真係太好，因為時間好係唔係好夠用，而且仲咁好采撞正係「登高節」，每年兩次的「大運動」時間實在令黑龍非常之咁「疲勞」！除咗係登高用咗唔少力外，仲要應付個1歲咁上下大嘅表姨甥，雖然係好疲倦，之不過咁，見到佢咁精靈，真係好開心，唔知幾時輪到黑龍呢？
◆哈！《超級機械人大戰64》喺月尾就會推出，好開心啊！之不過咁，黑龍又要接受新的挑戰了，事關呢份攻略又落係黑龍嘅手上，希望大家會繼續支持黑龍嘅《機戰64》攻略！(←賣廣告)

每一天

最近看到有關世界末日的報導，説人類會在二十年後面對大審判。其實滅亡只是時間問題，不明白為何有些人會認為世界不會末日，天地萬物皆有到期的時候，絕對無一幸勉，看來還有些愚蠢的人不明白這個顯淺道理，每天帶著空洞的腦袋傻傻地活著。

(想)一睡不起的阜林三郎

這期比上一次更糟，進度的緩慢已達極限……《球會》過了整個星期只玩了一年，比起BBS那群二三十年確是……看見他們説發光射球(救波都有)怎樣怎樣，強力球員怎樣怎樣，花七億年俸給河野清志，找到一堆16歲的J League球員，究竟本人到何時才到達這個境地？不知道，只知道第5年應該會勝出J1，有機會出現殿堂級……留意下期攻略吧……

DQ7定了為年尾game，究竟元旦的第一宗新聞是否「數以百萬計人民留在家玩DQ7，怎少人到神社…」？算吧，那時可能仍在玩《心跳2》，沒時間玩DQ……不過《球會》都未完，心跳點算？説起來Konami再次「走火入魔」，今個月的精品竟然是香水！之前的電池、幸福的小瓶已嚇一跳(雖然還是科水買了小瓶…)，現在更開始感到一份不祥……究竟下一個月是什麼？不敢想……

心情在谷底的SAM

最近有一件事令筆者的心情墮入低線，事緣一個大好機會，可惜自己白白錯失，起初以為會因此而失了一個好手足，到頭來原來有人「黃雀在後」，雖然在上週末大家已講得清清楚楚，可是筆者心中始終都有條刺。

一邊聽L'arc的《Blurry eyes》一邊寫稿的時雨話：

▲ 長達130關以上的《fm3》攻略終於都在今期順利完成，實在可喜可賀……
▲ 總係覺得有好多事要做，但又遲遲未肯動手……
▲ 聽日一定要收拾工作枱持續了4期書的混亂局面……
▲ 眼見家裏各人的電話全部變了「V仔」，而自己仲係用緊NOKIA的「蕉」，實在心有不甘……決定了！今個禮拜一定要換電話！(身旁的福田説：你好似講話換電話講咗成兩三個月囉喎！)
P.S. Calvin，快啲搵個女朋友啦！

身邊有隻仙人掌的悟空

◆今個星期原本是舒適的一期，星期亦之前所有工作都在計劃之內，怎知會因為兩天的飲宴和上山，就令到今期筆者不能如期交稿，寫編者話時工作還差少許……
◆GB版機戰的恐怖計劃已經名花有主，不用怕有甚麼事會發生在自己身上，因為已經有人……(奸笑)
◆已買了MG版的NT-1，不過動手的時間就暫時沒有(由以前到現在也是這樣説……)，再這樣下去真的不是辦法，一定要找一個好日子「移動」一至兩盒。
◆ 聽聞不久將來這裏將會有大事發生，不知是甚麼大事呢？
◆ 枱面的狗仔數目已有20隻，還差8隻就可以……
◆ 繼續工作，下期見。

IKI

◆ 開學也將近一個月了，雖然明知今年的課程十分艱深，而我亦減少了走堂的次數，但上堂時總覺有心無力，聽不了一陣子課堂便和周生聊天去····
◆ 很多時我們只看到別人眼中的「刺」，然而卻又看不到自己眼中的「樑」；明明自己已是盡了全力，但別人只消一句「你甚麼也沒有做過」便已把你「打沉」！看來，在下也應該學會「豈能盡如人意，但求無愧我心」這句話。
◆「冷冷七弦上，靜靜松風寒。古調雖自愛，今人多不彈。」難道世上真的知音難求？

是小「璘」的小璘——

★最近小璘發現有很多假冒的小璘出現，現在向各位澄清小璘的「璘」是「王」字邊的。請各位要寫清楚小璘的名字啊！
★近日在公司附近出現了一條長髮的魚與小璘一起……
★收到了LCCI THIRD LEVEL的成績，幸好可以考到合格還有餘，那總算小璘的努力沒有白費。(好像沒有努力過……)可是，現在還記得怎樣入數嗎？(v_v;)
★現在距離小璘的死亡時間還有700多小時……可以平安無事地與MS渡過嗎……

福田君話——

■今期筆者的心情不算很好，家中有事已有點難堪，工作上又遇到阻力，總之事情不甚順暢，還是插耳筒扭大音量聽自己喜歡的歌曲，來抒發抑鬱了很久的悶氣。
■回想起那晚被朋友強行拉去喝酒，嘗過了從未見識過的飲品，幸好沒有倒地，否則真是失禮街坊。那種滋味感覺上絕不好受，猶如一個火把置在喉頭般不斷在燃燒，難道「貼錢買難受」是好事？！(幸運地無需由我付錢)
■有人曾問我到底無責任新GAME擂台是有沒有稿費的，其實上期已寫得很清楚，只要內容精采而被我們刊登出來的稿件，一律會得$200稿費以作獎勵。記得要寫埋個人資料呀！
■偶然遇到相識多年的舊同學，大家都是忙着自己的工作，原以為改變了的是自己，但深思細想下覺得改變了的卻是其他人，未熟…
■如果有時間，一定要買隻《CHRONO TRIGGER》來玩，因為睇落好似好正(只怪當時自己用了3個月來狂煲超任版的《WINNING POST 2》，連考AL都忘記得一乾二淨)
■最近買回MALICE MIZER的《merveilles》，聽後只感到兩個字：無敵！真後悔這麼遲才買下它。
■筆者的貓箱最近收到讀者來信，基本上都是有關J-Rock或音樂的，筆者確實有點高興，但是別怪責我回信慢啊。
■《LOVE FLIES》單是Sample已有令人擁有它的衝動…今期《WHAT'S IN》封面又是L'Arc~en~Ciel…hyde好像消瘦了點…看過《REINCARNATION》的DVD立即有衝動想買DVD PLAYER…到底PS 2版的《Laruku》玩甚麼…明年他們真的會來嗎…
▲在此澄清，《虹》確實是經典，經典中的經典，絕對不是舊貨。

面臨死亡的MS話——

◆當日、聖旨來到時發覺自己時日無多……
◆若不是出了兩大錯誤，就不會這樣……
◆MS真不認該這麼信任人…
◆究竟結果會如何……仍是個謎……
◆最後、只好與小璘繼續努力和加油…就只有這些吧…
P.S.希望各位讀者能為筆者祈求平安渡過今年的11和12月，唔該！
P.S.這張畫是筆者小時候的劣作，不知你們評價如何？



……山寺良兵……

最近終於有機會「在家中」看過近來人氣很高，而有很少有機會出現的「I級片」《鐵道員——Popponya》(沒辦法吧！本人根本沒能力約人到戲院看)，看過後，雖然沒有其他人説會落淚這般誇張，但也十分感觸。一個盡終堅守工作的人，連家人的照顧及關心也棄掉，最後弄到與妻女陰陽相隔……真的有點像現在……(下次有機會再説)







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.112目錄 1999年10月23日

隨書附送攻略別冊

FRONT MISSION 3指術指南（完結篇）



無限創新意念盡在N64

平行世界的新冒險

薩爾達傳說 外傳 21

N64 重頭 RPG

MOTHER 3~豬王的最後 22

終於都輪到 N64

DONKEY KONG 64 23

SUPER MARIO RPG 2、星之卡比 64、CHORO Q 64 2、ROBOT BONKOTS 64~七海焦糖、PERFECT DARK、室內搖控車大賽等等 24

DEAD OR ALIVE 2 早見出招表

業務二課 102

為你帶來最新鮮 WS 消息

WONDER SWAN 專頁 20

NOTES FROM EDITOR

從近幾期我們的姊妹刊物《遊樂誌》和《HYPER PC PLAYER》裏，讀者大概已知道我們現正籌備一個遊戲網頁「GamePlayers.com」，顧名思義當然是由《遊戲誌》作為最主要骨幹，亦即是說這網頁的內容是和遊戲有關。

目前，在漫無邊際的互聯網空間上，存在着各式各樣不同形式的遊戲網頁，有由遊戲雜誌協力製作的，亦有由獨立組織自行建立經營，不過規模上並未能完全令人感到滿意。既然大家都是遊戲網頁，那麼GamePlayers.com的網頁到底有甚麼與別不同的地方呢？首先用户是無需繳付任何費用，就能獲得各種最新資訊，這對目前仍在發展中的網絡世界是非常重要的。其次是我們網頁的內容，並非純粹輯錄雜誌刊物而製成的，保證閣下可以在我們的網頁收看最新鮮的資訊，絕對緊貼時代觸覺，兼且和我們整個集團相配合。至於最重要一點，就是我們決心將它建立成全世界最具規模、最完善的中文遊戲網頁，好讓全球華人都能夠收看得到，無需再花時間查看任何外文網頁，都可以得到所需的一切資料，無論是TV或PC Game。

究竟GamePlayers.com內容上有何精彩？敬請留意我們接踵而來的連串報道吧。（福田）

遊戲索引（以遊戲類型及筆順排序）

ACT

DONKEY KONG 64 23
KINGSLEY'S ADVENTURE 42
LOVE & DESTROY 57
PAC-MAN WORLD 61
RAT ATTACK ! 62
ROBBIT MON DIEU 38
STARTWINS 26
XENA WARRIOR PRINCESS 65
星之卡比64 24

ARPG

BRIGHTIS 130
DEWPRISM 123
薩爾達傳說 外傳 21

AVG

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE 160
SILVER事件 60
VAMPIRE HUNTER D 59
幻想女神 53
通往夕闇探險隊 44
續 御神樂少女偵探團~完結篇 47

ETC

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1 56
INTELLIVISION CLASSIC GAMES 59

FIG

JO JO奇妙冒險 114
JO JO奇妙冒險 往未來的遺產 30
PSYCHIC FORCE 2 40
SNK VS CAPCOM 31
劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃 SAMURAI SPIRITS新章 ... 32

PUZ

PLUS PLAM 29
XI JUMBO 55

RAC

CARMAGEDDON 62
CHORO Q 64 2 25
DEMOLITION RACER 61
室內搖控車大賽 27

RPG

ARC THE LAD III 36
DRAGON QUEST VII伊甸的戰士們 28
EVERGRACE 50
GROWLANSER 52
KOUDELKA 34
Light Fantasy外傳 58
LUNATIC DAWN ODYSSEY 51
MOTHER 3~豬王的最後 22
ROBOT BONKOTS 64~七海焦糖 25
SPECTRAL BLADE 58
SUPER MARIO RPG 2 24
WILD ARMS 2nd IGNITION 145
Zill O'll 110

SLG

BOYS BE 2nd SEASON 166
FRONT MISSION 3 .... 別冊附錄
J LEAGUE創造職業球會 106
PET PET PET 49
WONDER BEAGLES DOKI BON大作戰 43
三國志VI加強版 60
拉麵橋 48
蒼魔燈 54

SPT

EXCITING BASS 2 64
NBA BASKETBALL 2000 64
WCW MAYHEM 63
糸井重里之釣鱸No.1決定版 27

SRPG

BLACK / MATRIX AD 134

STG

PERFECT DARK 26
QUAKE II 63
宇宙機動VANARK 45

TAB

DICE DE CHOCOBO 57
HIGH SCHOOL OF BLITZ 56
日本島~命運由骰子決定！？ 46

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

新作攻略集中營

基本EVENT齊齊睇！
Zill O'll 110

今期同你講故仔！
JO JO奇妙冒險 114

發現遺產的鑰匙
DEWPRISM 123

首兩個迷宮全攻略
BRIGHTIS 130

大家踢到第幾年？
J LEAGUE 創造職業球會 106

世界破滅，重生由你決定
BLACK / MATRIX AD 134

感動的最終回
WILD ARMS 2nd IGNITION 145

完全爆機攻略（第三回）
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE 160

完全攻略資料庫
BOYS BE 2nd SEASON 166

熱點新作

各大機種話題作全面透視

街機新作完全重現
JO JO奇妙冒險 往未來的遺產 30

夢之對決實現！
SNK VS CAPCOM 31

劍的時代再次重現
劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃 SAMURAI SPIRITS 新章 32

追尋「亡靈」的下落
KOUDELKA 34

頭兩集都好賣得，唔知第三集又係咪會…
ARC THE LAD III 36

天煞孤星外國版
EVERGRACE 50

故事任你玩，點攪都得！
LUNATIC DAWN ODYSSEY 51

沒停的戰鬥
GROWLANSER 52

名正言順入女校
幻想女神 53

殺人遊戲又再次展開…
蒼魔燈 54

雙層、骰仔、巨無霸
XI JUMBO 55

終於都決定發售日啦！
DRAGON QUEST VII 伊甸的戰士們 .. 28

哈！睇吓你啲珠重還是我的重！
PLUS PLAM 29

我跳，我跳，我跳跳跳！
ROBBIT MON DIEU 38

有「表」你睇！
PSYCHIC FORCE 2 40

睇吓狐狸仔點樣殺壞人啦！
KINGSLEY'S ADVENTURE 42

動物世界的三國誌
WONDER BEAGLES DOKI BON 大作戰 .. 43

點解啲學生咁鐘意啲鬼怪嘅？
通往夕暗探險隊 44

生化實驗之反面教材！
宇宙機動 VANARK 45

攪笑戰國時代
日本島～命運由骰子決定！？ 46

抓穿頭的答案
續 御神樂少女偵探團～完結篇 47

味道第一！只有拉麵的時代！
拉麵橋 48

唔該，我想養隻狗，有無好介紹？
PET PET PET 49

嘩！啲咁嘅女人搵鬼要囉！
XENA WARRIOR PRINCESS 65

HIGH SCHOOL OF BLITZ／Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1 56

LOVE & DESTROY／DICE DE CHOCOBO 57

SPECTRAL BLADE／Light Fantasy 外傳 ... 58

VAMPIRE HUNTER D／INTELLIVISION CLASSIC GAMES 59

SILVER 事件／三國志 VI 加強版 60

PAC-MAN WORLD／DEMOLITION RACER .. 61

RAT ATTACK！／CARMAGEDDON .. 62

QUAKE II／WCW MAYHEM 63

EXCITING BASS 2／NBA BASKETBALL 2000 ... 64

GP樂園

SPEED結果也要解散了

IDOL SHOT！ 74
動畫新聞組 66
COMICS ZONE 70
新日本 LOOK 71
GP 物料供應處 72
樂園莊 76
J-POP CITY 78
VOICE FILE 80

LOOK！編輯 TALKING 3
目錄 4
情報 GUIDE 6
遊戲終審庭 10
專業評壇 11
COUPON PARADISE 優惠天國 14
熱線遊戲流行榜 16
HYPER NEOGEO WORLD 99 18
CAPCOM XPRESS 19
四格漫話 81
福田神社 82
GP 鈴奈 SHOW GAME SHOW 84
無責任新 GAME 擂台 85
編輯接待處 86
GP GALLERY 88
秘密技攻 90
腦 EXPRESS 92
遊戲發售時間表 175

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空、南宮．濁
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈、ABO
◆封面設計／ANDY LEUNG、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否和本刊無關）。

特派情報員：福田、山寺良牙、時雨

《櫻大戰3》明秋正式推出！作戰舞台移師花都巴黎！

於本月的19日，SEGA與RED COMPANY共同發表了《SAKURA PROJECT 2000》，內容是有關於《櫻大戰》在未來一年會進行的各項計劃。當中大家最關心的，莫過於《櫻大戰》會否推出第3集。結果廣井王子沒有令玩者失望，他宣布《櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎》將在2000年秋季在DC上發售。今集的遊戲舞台由帝都東京移師至巴里（即巴黎），人物方面除了男主角大神一郎外，5名女主角都是全新角色。當然，，人物設計依然是由《女神》的藤島康介負責。除了人物是重新設計之外，今集的遊戲系統亦加入了許多新要素。例如在對話和畫面切換之間盡量減少LOAD碟次數的「SEEMLESS ADV」系統；用ANALOG掣來表現回答問題時語氣強弱的「ANALOG LIPS」系統（例如玩者被問及「喜歡？還是討厭？」之類的問題時，不再單純只有「喜歡」和「討厭」兩個選擇，玩者可以用按掣的力度來表現「少少喜歡」或「少少討厭」等回答）；玩者可以在巴里的市內隨意移動，當遭遇到敵人時即立刻開始戰鬥的「ACTIVE SLG」系統等等。《櫻大戰3》亦會對應INTERNET，玩者可以在網上下載遊戲主劇情以外的小故事來欣賞，絕對是同類遊戲中的創舉。



■其中3名女主角的設定，不知大家有何感想？



■發表會上公開了的《櫻大戰3》遊戲畫面

同場加映DC版《1》、《2》、和GB版《櫻大戰》！





■GB版《櫻大戰》的遊戲畫面

「2000年秋天」這個發售日對心急的玩者來說可能是太久了，因此在發表會中，廣井宣佈會將《櫻大戰1》和《2》移植至DC上，並將分別於2000年春季和夏季推出。當然遊戲畫面在DC上會有所強化，更加入了容許玩者在戰鬥中途SAVE的「QUICK SAVE」機能，並對應INTERNET、震動器、VMS螢幕和ANALOG控制器！

至於傳聞已久的GB版《櫻大戰》，廣井亦公佈了有關它的詳情。它將由MEDIA FACTORY發售，預定在2000年春推出。

以《櫻大戰》為題材的軟件陸續有來！

除了以上正統《櫻大戰》作品外，一系列以它為題的遊戲和軟件亦會在未來一年內推出，當中包括了早前發表了的《花組COLUMNS 2》（DC · PUZ · 99年12月發售）；將《櫻大戰》歌謠SHOW《紅蜥蜴》遊戲化了的FAN DISC《大神一郎奮戰記》（DC · ETC · 2000件春）；和桌面程式集《櫻大戰電幕俱樂部2》（2000年春 · ETC · WIN95/98）。

《櫻大戰》遊戲以外的攻勢！

《櫻大戰》的攻勢不僅限於遊戲方面，首先，專門售賣《櫻大戰》精品的「太正浪漫堂」將於關西方面開設分店。而在2000年夏天，舞台劇「櫻大戰歌謠SHOW · 第4回花組特別公演《阿拉伯的玫瑰》」將會公演。另外，為了配合GB版的推出，《櫻大戰》更將會被TV動畫化！「希望能吸引小孩子們進入《櫻大戰》的世界之中」（廣井談）。《櫻大戰》動畫劇場版亦正在密鑼緊鼓地製作中！以上新作再加上OVA、廣播劇CD、小說和聲優寫真集等，2000年相信一定會是「櫻大戰之年」！（時雨）

大阪法院裁定售賣二手遊戲為違法！

日本6間遊戲製造商（SCE、KONAMI、NAMCO、SEGA、CAPCOM和SQUARE）入稟大阪法院，以販賣二手遊戲是違法行為為理由，要求兩間位於關西的遊戲店停止售賣二手遊戲軟件。在本月7日大阪法院作出裁決，裁定售賣二手遊戲為違法行為。這和早前東京法院的判決是完全相反的。

一直以來遊戲製造商和二手遊戲店環繞着遊戲是否有和電影一樣的「頒布權」而爭論不休。大阪法院在下判決時表示，「製作遊戲和製作電影一樣，需要大量的資金和時間。在遊戲畫面不斷進步下，它們之間的差別正在縮少，因此應該有同樣的待遇。」全面認同了遊戲製造商一方的觀點。這裁決對日本的遊戲二手市場有多大影響，相信仍需一段時間觀察。（時雨）

DDR SOLO BASS MIX 都攪比賽

最近將會有一個《DDR SOLO BASS MIX》的跳舞比賽舉行，時間地點為10月23、24日於慈雲山中心，比賽分為初級組（15歲以下）及高級組（15歲以上），每組將選出得分最高者3名與及最佳舞姿1名，獎品豐富，有興趣者可到慈雲山中心3樓資訊站或7樓辦事處索取報名表格，或致電2564-0983報名查詢，甚至可在初賽當日的試玩時段親臨慈雲山中心5樓廣場即場報名（額滿即止，先到先得）。（福田）



勇者鬥惡龍 VII 祝賀新年鎮山之作



■《DQ 7》肯定會在日本掀起風雲

若說《DRAGON QUEST VII伊甸的戰士們》是PlayStaton和ENIX的世紀末最大武器相信亦不為過，而幾經波折廠方終於都肯向外界公布其發售日事宜，據知《DQ 7》目前決定將會在今年12月29日推出，售價7800日圓，容量則是雙CD。

之前不斷有小道消息揣測《DQ 7》會和另一超大作《FF 9》於同日推出，有報道更直指它倆更是在來年3月4日發售，以壯大次世代新主機PlayStation 2的聲勢。不過若然想深一層，必定發現它們一定不會在同日推出，原因是這樣做對兩大廠商絕對沒有好處，無法刺激銷量之餘亦只會帶來反效果。另外，從表面跡象《FF 9》較有可能在明年3月推出，因為直到現在它仍未有任何官方情報透露過，要在今年內推出似乎不可能；相反《DQ 7》若要獲得穩陣的銷量和替PlayStation造勢，就最好在今年內和其他對手的強作硬碰，所以年末是最理想的檔期。

不過大家可能有所不知，自從87年1月與88年2月ENIX推出《DQ 2》和《DQ 3》時，由於有學生甚至是白領為了買到此遊戲因而露宿3天通宵排隊，引來文部省的不滿，所以隨後所有紅白機或超任的超大作都有不明文規定，限定只能在星期天發售。不知道這次《DQ 7》重歸星期四推出會否令如斯露宿景象重現？

順帶一提，ENIX將於今年十二月再度進軍北美市場設立子會社，業務集中在發行PlayStation及Gameboy軟件，目標是在明年推出合共7款作品。翻查記錄，ENIX其實早在89年已有在北美設立會社的經驗，可是因零售店習慣把滯銷的貨品退回令營業額受損，故此在95年時便全面撤退，現在乘兩部主機當打之勢加上《DQ 7》的發售，令她重拾開拓海外業務的決心。不知這是否意味着《DQ 7》會推出北美版本？（福田）

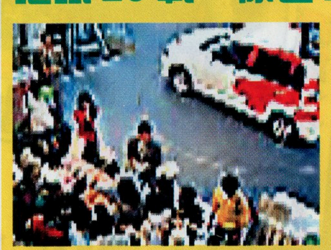
看靚車之餘可以揸靚車

SCEI為了宣傳萬眾期待的賽車遊戲「GT2」，在10月20日至11月3日，於幕張Messe舉行的「第33屆東京汽車展1999」，SECI亦會加入為協辦商，期間在該展的舞台的大型銀幕上，除了會在一個小時內播映兩次，每次10分鐘有關「GT2」的片段外，同時亦會設置48部PlayStation，讓入場者也有機會親身試玩到遊戲，看車看到悶悶地又可以打下機真是一大樂事。（山寺良牙）

反應熱烈，多謝支持！

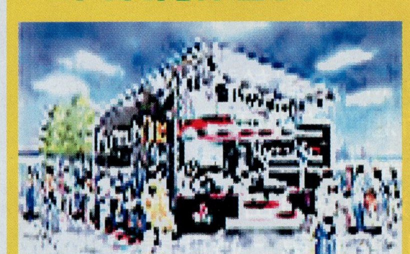
歐洲方面，在剛過去的10月14日，Dreamcast的歐洲版終於正式開始在歐洲各地發售，雖然到現時為止還沒有收到最新的銷售數字，但就在未正式發售前，在歐洲方面的預訂數目便達到100000部之多，而只是單單在英國，亦佔有40000多部的訂單，根據有關報道說，今次是英國在家用遊戲機數量上預約最多的一次。(山寺良牙)

地鐵20載，你也20載了！



自公元1980年發售以來，銷售數定已超過100000000架以上，而且更在賽車遊戲界中最得輝煌成就的車仔「CHORO Q」，現在這可愛有趣的造型，終於能變成真實的車了！而這架車是由日產所生產，名字為「CUBE」；而其中一架特別版車身的顏色，則是由今年4月至8月期間舉行的「CHORO Q PAINT CONTEST」內，從1918位參加比賽的設計中，抽出最優秀的一款並且漆在正式的車上；同時在10月9日至11日，該車亦會在東京的日產GALLERY作實物展出，當時的會場亦舉行PlayStation遊戲《CHORO Q WONDERFUL》的比賽。(山寺良牙)

F1大戰有你參與



10月29日至31日，在日本著名的鈴鹿賽道(SUZUKA CIRCUIT)，將會舉行「一級方程式第16站比賽」，聽起來好像完全沒關係啥！不過SCEI為了記念在10月21日所發售的賽車遊戲《FORMULA ONE 99》，於是與富士電視台(FUJI TELEVISION)在該段期間合組一個會場作共同宣傳，該段期間SCEI方面主要會是《FORMULA ONE 99》的遊戲大會，同時亦會有賽車女郎的攝影大會等，不過最特別就是遊戲大會了，雖然試玩用機只有兩架，但他們是會裝上真正一級方程式用　ΨL，同時亦會使用與一級方程式一樣的車身，真的讓試玩者有一個與其他車手同時在賽道上飛馳的感覺；而且在當日購買遊戲的話，更會獲得其限定版海報。

(山寺良牙)

非名人簽名會



在10月31日，由SEGA直接所經營的商店「SEGA FREAKS秋葉原店」，將會舉行《Dreamcast Magazine》的吉松先生所著的書《SEGA的遊戲是世界第一！》(譯名)的簽名會，同時亦會有「SEGA一家公仔」的提早發售會。(山寺良牙)

告人告到海外

早前相信各位已知道，KONAMI就他們的「音樂遊戲專利權」問題，曾經與JALCO和NAMCO兩間廠商又生衝突，到現在為止好像也沒有平息的跡像，那是當然的，因為連有關情報也沒有公佈出來，不過好像還沒平息時，KONAMI再次行動，而今次竟然是告到日本以外的「韓國」，相信很不少喜歡到遊戲中心的玩家，也會見過一隻浩似「某遊戲」的音樂遊戲——《EZ2DJ》，該遊戲是韓國廠商「AMUSE WORLD」所開發與研究，與該遊戲的玩法差不多，不過所用的掣亦比較多，亦需要用到腳。今次當然亦是因為專利權問題而要求該公司作出賠償、停止製造、發售和收回，不知韓國方面會怎樣去處理事態呢？(山寺良牙)

美少女遊戲搬上銀幕

是就是遊戲，不過是「美少女向美少男遊戲」亦即是KOEI的《ANGALIQUE》系列，最近公佈得知，這個系列即將會在GAME BOY上推出其新作《SWEET ANGE》，雖然詳細還沒清楚，但肯定是一隻娛樂遊戲(ETC)，予定12月推出，價格3980日圓，若果是預約的話，更會獲得九張一套的人物卡。另一方面亦公佈會推出《ANGELIQUE》的ORIGINAL VIDEO ANIMATION動畫，會分成上下集推出，預定2000年3月及5月推出，會有VHS、LD和DVD版推出，此外亦會發售一套《ANGELIQUE OVA MAKING》(暫名)的影像特典，內容大多是收錄出場聲優的訪問和後前配音制作場面。

(山寺良牙)

GPM創造職業球會大賽

上期已為大家透露過有關「GPM創造職業球會比賽1999」的情報，今期不如講講比賽時間和參加辦法吧。目前我們暫定了比賽日期為11月7日，地點則是旺角CHIC之堡(時間地點可能會變更)，各位班主只要在11月1日前將個人資料填到以下表格，寄到「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心 遊戲誌收」，信封面請注明「參加GPM創造職業球會比賽1999」便可，成功入圍者會有專人通知確實的比賽日期。(遊戲誌編輯部)

GPM創造職業球會比賽1999參賽表格

姓名：________________

性別：________________

年齡：________________

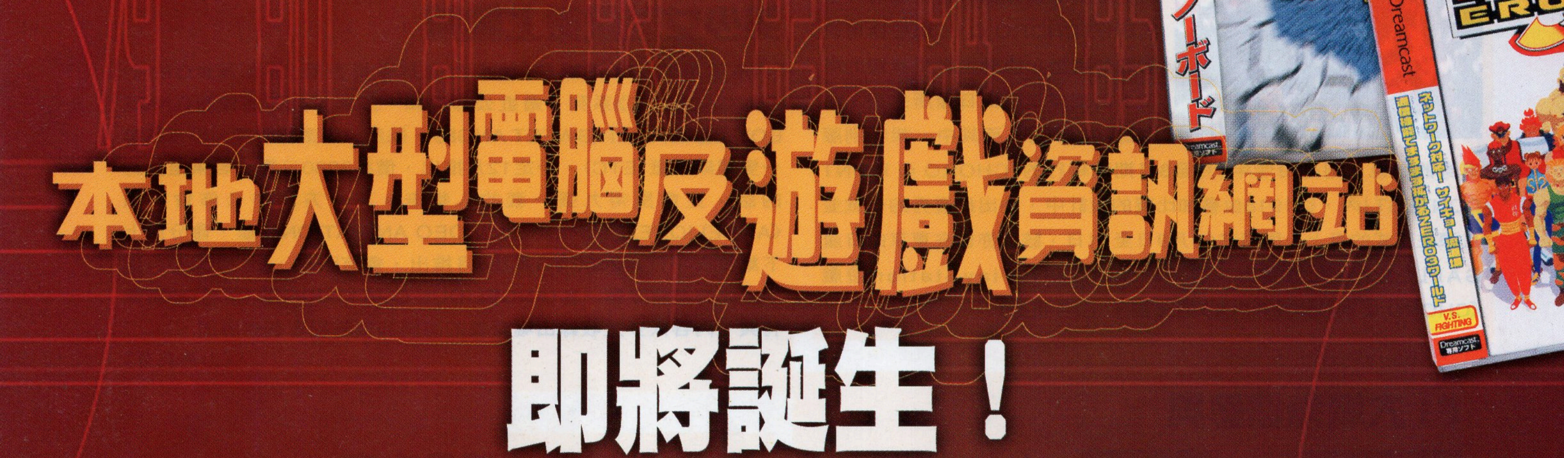
身分證號碼：________________

地址：________________

____

聯絡電話：________________

(截止日期：99年11月1日)

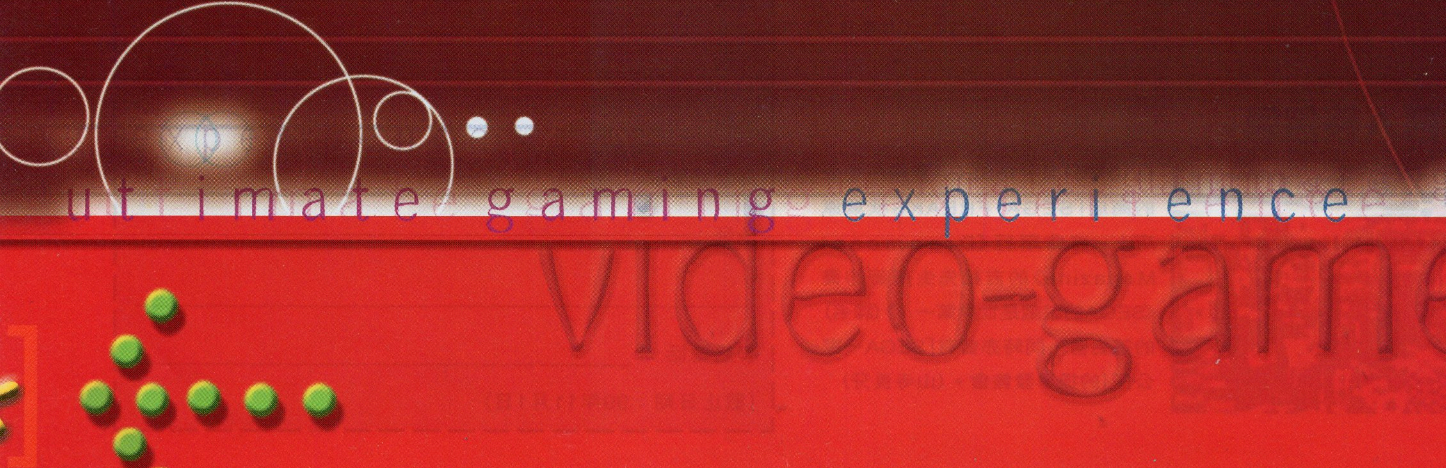


本地大型電腦及遊戲資訊網站

即將誕生！

自從在GAMEPLUS的問卷刊出後，我們得回的反應是比預期中熱烈的，對於讀者們的要求，我們感到信心十足，因為我們所將要做的，並非是一般人所想像的那種程度。

互聯網上的可能性是無限大的，但到底各位希望會在互聯網上的GamePlayers.com.hk找到甚麼？為了創造出一個為各位度身訂造的網頁出來，我們這次準備了另一份問卷，而且亦準備了50個名額，讓你能夠在11月初第一時間看看GamePlayers.com.hk的真面目，當然，我們已準備好一些獎品送給各位參與問卷的讀者，包括Dreamcast軟件（5份）、VMS（5份）、精美遊戲海報（20份）及遊戲精品禮包（20份），各位只要填好以下的問卷，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」便可，信封面請註明「GamePlayers.com.hk問卷調查」。



GamePlayers.com.hk問卷調查

姓名：
地址：

電話：
選擇之獎品：

1.閣下的性別為……
☐男 ☐女

2.閣下的年齡介乎於……
☐10歲或以下 ☐11歲至14歲 ☐15歲至18歲 ☐19歲至22歲 ☐23歲至29歲 ☐30歲以上

3.閣下所擁有的遊戲機有……（可選多項）
☐PC電腦 ☐PlayStation ☐Dreamcast ☐Nintendo 64 ☐Sega Saturn ☐超級任天堂
☐NEOGEO帶機／CD ☐GAMEBOY ☐NEOGEO Pocket ☐WONDER SWAN ☐其他＿＿＿

4.閣下接下來最想購買的遊戲機是……
☐PC電腦 ☐PlayStation ☐PlayStation 2 ☐任天堂Dolphin ☐Dreamcast
☐Nintendo 64 ☐Sega Saturn ☐NEOGEO帶機／CD
☐GAMEBOY ☐NEOGEO Pocket ☐WONDER SWAN ☐其他＿＿＿

5.閣下最喜歡的遊戲類型是……（可選多項）
☐動作ACT ☐冒險AVG ☐格鬥FIG ☐模擬SLG ☐角色扮演RPG ☐射擊STG
☐運動SPT ☐賽車RAC ☐智力PUZ ☐桌上遊戲TAB ☐18禁遊戲 ☐其他＿＿＿

6.閣下經常會看的電視遊戲刊物是……（可選多項）
☐遊戲誌GPM ☐遊樂誌GAME PLUS ☐遊戲周刊GAME WEEKLY ☐GAME STATION 2000
☐X GAMELY ☐DREAMWAVE ☐日文遊戲雜誌

7.閣下每個月約花多少金錢購買遊戲刊物約為……
☐$0 ☐$1~$20 ☐$21~$50 ☐$51~$100 ☐$101~150 ☐$151~200 ☐$201以上

8.閣下有上網的習慣嗎……
☐有 ☐沒有

9.閣下平均每星期上網的時間是……
☐2小時以下 ☐2~5小時 ☐5~10小時 ☐10~15小時 ☐15~20小時 ☐20小時以上

10.閣下的上網目的通常是……
☐玩ICQ或檢查E-mail ☐玩網上遊戲 ☐閱覽一般時事資訊網站 ☐到新聞組閱覽或發表意見
☐找尋有關遊戲的情報或攻略資料

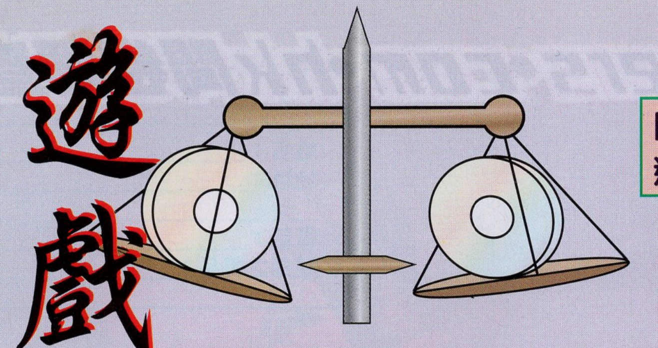
11.閣下對於到一個新網站時最在意的會是
☐下載圖片速度 ☐網站內容之豐富程度 ☐網站設計是否美觀

12.閣下除遊戲機之外的興趣是……
☐動畫 ☐漫畫 ☐模型 ☐玩具／精品 ☐日本偶像
☐本地偶像 ☐手提電話 ☐影音產品 ☐運動

鳴謝：王氏（港建）有限公司



遊戲終審庭



陪審員：MS

遊戲時間：100小時以上

WILD ARMS 2nd IGNITION

在1996年底，由SCEI推出的PlayStation RPG《WILD ARMS》，曾哄動一時，遊戲不論是在人設、音效及系統方面，也有一定程度水準。三年後其續作《WILD ARMS 2nd IGNITION》推出，可是市場的反應卻一般，究竟是因為甚麼？玩這遊戲超過了100小時以上的筆者，卻有一種看法，雖然不知道與讀者的看法是否類同，但這只是筆者的一點見解，希望能與讀者們分享。若是對此評論有甚麼意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者。E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com

遊戲中的世界

在今集中，遊戲的世界明顯地與前作不同，除了名字之外，其他的東西均不會與前作有關，至少也不會遇上前作的角色。雖然這樣不多不少也會令玩家有不「連接」的感覺，但是它所留下的世界名字卻令人留下親切感。

在今集的遊戲世界中設定了很多東西，如《劍之聖女》、《英雄》、《古代種》、《魔神》、《國家》……等等事物，反映到遊戲的世界觀擁有龐大的歷史及過去，使到今作的法魯佳亞的世界更加完整。可是也因為這些過量的設定，在玩遊戲時不禁使人感到混亂與含糊，最明顯的可是《魔神》及《外世界》的設定；一方面擁有來自外世界的「侵蝕異世界」向法魯佳亞打主意，另一方面又有在過去的「魔神」欲求取得法魯佳亞，兩者原本是沒有任何關連，但故事中卻強制將兩者放在一起，不禁使玩家容易感到混亂，究竟誰是真正敵人？究竟那一方比較重要？這相信完成了遊戲的玩家也未能分得清楚。



遊戲系統



說到遊戲的系統，雖然今集比前作大幅改良，但不知為何總是令人感到不夠爽快，尤其是在戰鬥方面。以前作為例，在戰鬥進行時角色的動作表達非常簡單；而且也很粗糙，因而令到戰鬥進行時的速度比較爽快。今作無論是任何一方面也有很大的進步，可是戰鬥的速度卻不能保持，這卻成為遊戲最大的缺點，不禁有悶的感覺。



其二、今集的難易度明顯地比前作低，雖然遊戲系統扣除了MP，將一切技術都放在FP上，但是遊戲設定Ashrey擁有變身能力，這不單使遊戲的平衡盡失，還使到遊戲難度大大降低，當Ashrey變身成Lord Blazer後其攻擊力、防衛力、速度……等等能力均增加一倍以上，由於很容易便可以令角色的FP達100，因此每當打Boss時只要令他變身，勝利已是玩家的囊中物，Lord Blazer的設定這麼強，還可以在遊戲初段取得此能力，Ashrey的Original Power真的可以不使用了。即使遊戲限定了玩家使用Guardian的方式，也不覺得是個怎麼樣的回事。

故事表達



為了令讀者們了解故事，筆者先在這兒簡略一篇：在法魯佳亞中，過去曾有一場戰鬥，那便是《炎之魔神》和《劍之聖女》之戰，最後《炎之魔神》被《劍之聖女》的艾加多拉姆封印，和平降臨在大地。接着流着《聖女》之血的Irving，得知法魯佳亞會面臨重大的危機，可是由於自己不能拔起艾加多拉姆，因而決定回收被解散的ARMS隊員和被魔神附身的Ashrey，還利用「奧迪沙」的可怕意識，使法魯佳亞的人們團結一致，從而對付來自外世界的「侵蝕異世界」，可是Irving使出一切的辦法也未能將「侵蝕異世界」擊退，他為了整個法魯佳亞，決定利用自己和妹妹所流的《聖女》之血，以「英雄」的身份使其「侵蝕異世界」得以實體化，並靠Ashrey等人將之消滅，反覆的戰鬥卻Ashrey令體內《炎之魔神》甦醒，法魯佳亞再次面臨威脅，Ashrey為了不再犯Irving同樣的錯誤，集合大家的力量將艾加多拉姆拔起，並將《魔神》擊倒從而取回和平。

表面上來看，遊戲的故事頗為完整，可是相信有玩過此遊戲的玩家，也知道問題出了那兒，在最初時「奧迪沙」這個恐怖組織給人的感覺是大奸大惡，是絕對的敵人，Ashrey體內的《魔神》也很受到注目，但當到了Disc 2，知道真正的敵人是「侵蝕異世界」後，《炎之魔神》就有點像閒角；沒有甚麼戲份，尤其在Ashrey暴走之後直至最後《魔神》甦醒的一段，有關《魔神》的事情變得空白，不是說過戰鬥令《魔神》甦醒嗎？那麼在解放Ray Point和第一次與加巴比魯特接觸時，《魔神》就如完全處於靜止狀態，這是為何？其實故事到達Disc 2時已令人感到故事開始有點混亂，「侵蝕異世界」這種抽象的東西放在擁有這麼多背景的世界裏，總是有種不協調感，如果沒有「侵蝕異世界」的話，可能故事會更加容易令人明白。



而筆者最喜歡的是故事取材，故事中不停標榜着「英雄」這個詞語，而且還反覆地問究竟「英雄」是怎樣呢？在最後遊戲也告訴了大家；其實沒有所謂「英雄」的存在，只要人們能夠一條心做事，甚麼事都能夠解決，不過在現實生活中，似乎要令人們能夠一條心是多麼難啊！

遊戲銷量

《WILD ARMS 2nd IGNITION》的總銷量數字可說令一個驚訝，在首個星期只有16萬的銷量，接着的星期可說是直線下降，其總銷量不過25萬，可說連前作的總銷量之一半也不到，明顯地看出其銷量之差，不過這也是無法避免的。其實大家可以取回前作為例，當時PlayStation上並沒有很多大作推出（至少正方形的《F.F.7》還未推出），以當時來說《WILD ARMS》這隻RPG可給一些玩家一個驚喜，但是相隔三年其續作之不隸，可說是因為有不少同類形的RPG推出，而且質素並不差，當它推出時由於沒有很大的突破和改變，所以就不能吸引玩家，而得出這樣的銷量。

日期	銷量	總銷量
第一週	16萬4082隻	16萬4082隻
第二週	4萬0426隻	20萬4508隻
第三週	2萬0340隻	22萬4848隻
第四週	1萬5107隻	23萬9955隻
第五週	9019隻	24萬8975隻

（註：以上日期取決於遊戲推出後的第一週）

資料來源：《FAMI通》第563-567期

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

日本島～命運由骰子決定！？



ETC／PlayStation／HUMAN／4800日圓

山寺良牙

以戰國時代為題材的戰略式桌上遊戲，系統以及玩法十分簡單，加上人物設計方面亦十分可愛，絕對適合一家人遊玩或者是比較年輕向的玩家，雖然開場片段的表現比較差，而遊戲畫面亦比較單調，幸好此遊戲的娛樂性夠豐富，對於本人來說也尚可接受。

評分：5分

南風•濁

又一隻《大富翁》！老實說，像《大富翁》這類遊戲實在出得太多了，就好像《三國誌》一樣，誓要你玩到悶才肯收手。但假如忠肯地說句的話，《日本島》又確實花了不少功夫和腦筋，單看遊戲模式便知道《日本島》很想擺脫一般《大富翁》的影子，可惜反而弄得更複雜難玩。

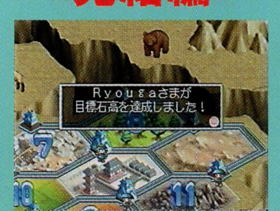
評分：3分

赤目黑龍

差！近這一兩年間，HUMAN的遊戲實在令人非常失望，不論是SPT遊戲又或是TAB遊戲也是非常失敗，這《日本島～命運由骰子決定！？》亦是一樣，遊戲本身的設計已是非常失敗，本面看來好像戰棋般，不過，事實上卻全由擲骰來決定，那和玩「大富翁」有甚麼分別，就連戰爭的勝負也是由擲骰決定，真是沒有趣味。

評分：3分

續・御神樂少女探偵團～完結編～



AVG／PlayStation／HUMAN／5800日圓

山寺良牙

一個附有美少女在內的懸疑冒險遊戲，系統與以往系列沒多大分別，而附錄特典在今作中便沒有了，反而故事方面則加多很多，簡單的計也有四個故事，加上整個的遊戲畫面也使用高解像度去表現(播片例外)，在於畫質方面可說是無與倫比，雖然遊戲來說也是比較難玩。

評分：4分

阜林三郎

很久沒試過給一個偵探AVG推理得頭暈眼花了，基本上遊戲的難度一般，不過那些要到處跑、到處找的要素，說實在已經被不少同類型遊戲「耍」過了，變得欠缺了新鮮感。很奇怪的，故事再好，有時一類型遊戲短時間玩得太多會生厭的，幸好這個有點動畫及明快的節奏撐夠，不至於令本人來悶得慌。

評分：6分

南風•濁

筆者成日都話，偵探GAME不怕複雜，但最怕不合常，這隻《少女探偵團》正好是個反面教材。筆者並非覺得此GAME很差，但在偵探的世界裡就最好避免出現超能力之類的東西，而且以可愛的女孩子來做大偵探就實在太無說服力了！與《神宮寺三郎》比的話高低立見！

評分：3分

宇宙機動VANARK



STG/PlayStation/ASMIK ACE ENTERTAINMENT INC/5800日圓

南風•濁

這隻戰機GAME的操作雖然簡單，但故事實在有點兒戲，故事話人類污染地球的情況太利害，因此人類計畫遷往火星，並意圖改變火星生態。大家試想想，假如人類的科技真的有那麼發達，那又何需走人？我總不相信他們無能力救地球！而且戰機造得不夠美觀。

評分：6分

MS

很久也沒有玩過這類的3D遊戲，遊戲中加插了大量的CG片段，使到遊戲更加充實，再者它以隕石墮落為題材，看起來有點世界末日FEEL。基本上這遊戲做得不錯，畫面背景恢很真實，唯獨是難度較高，要繼續玩下去需費一段時間，而且過場片段不能刪剪的關係，容易令人沒趣繼續遊戲。

評分：6

阜林三郎

說實在只能稱此game是一個非常簡單的3D射擊遊戲，不過系統的設計把它複雜化了。其實每版之間不用花那麼多篇幅交待故事也可以，一版打完入另一版，簡單爽快已經足夠了。總覺得故事是「造」出來給玩者看，看來會增加代入感，不過本人覺得有些多餘，除了那些「sarbisu畫面」外(笑)。

評分：4分

DEWPRISM



ARPG／PlayStation／Square／382港元

MARKS

雖然有很多人覺得這遊戲比《武藏傳》差，但筆者並不覺得這一回事，因為當中畫面不單漂亮了，而且人物與建築物的多邊形亦表現「實」的感覺。筆者最喜歡就是分開兩個獨特故事來進行，而且兩名主角在EVENT時更表現出其個性，不過遊戲實在太短，如果故事能增加多一半份量便好了。

評分：7分

IKI

很多人一提到這個作品，便會不其然聯想到SQUARE另一隻ARPG作品-《武藏傳》，若把兩者比較，則很明顯前者比後者的表現更為出色。也許吸收了《武藏傳》的經驗，《DEWPRISM》的畫面比較鮮艷，男女主角的分岐兩線使整個遊戲變得更耐玩，但最重要還是節奏夠爽！

評分：8分

MS

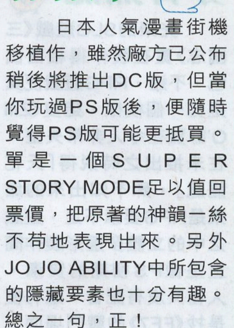
SQUARE的第二隻ARPG，表面上看來其畫面明顯地比之前的《武藏傳》較好，而且其遊戲系統很有新意，尤其是男主角變成怪物的系統較有心思，可是整遊戲的過短，耍加上難易度不高，很快便讓玩者完成遊戲，最美中不足的當然是其人設真不叫人討好，若有更好的人設會令人有心機點玩。

評分：7

JO JO奇妙冒險

FIG/ PlayStation/CAPCOM/382港元/行貨

日月野



日本人氣漫畫街機移植作，雖然廠方已公布稍後將推出DC版，但當你玩過PS版後，便隨時覺得PS版可能更抵買。單是一個SUPER STORY MODE足以值回票價，把原著的神韻一絲不苟地表現出來。另外JO JO ABILITY中所包含的隱藏要素也十分有趣。總之一句，正！

評分：9分

悟空

PS版的JO JO終於都如期推出，她第一個給筆者的感覺不錯，與街機有8成相似，而且還增加了五名新人名，這令玩家更覺這遊戲物有所值，不過遊戲始終會有缺點，可能是機能所限，那些替身攻擊簡直不直一提，而且聲音方面明顯地造得不是那麼好，雖然如此，這始終是一隻值得一玩的好GAME。

評分：7分

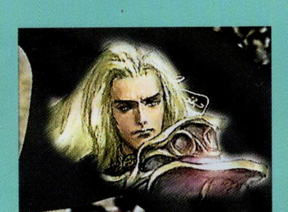
MARKS

曾經沉迷於這套漫畫中的筆者當然喜歡其遊戲版的推出，不過角色的替身卻令筆者感到失望，當初公布替身會用半透明技術顯示，現在還以實色，令替身好像一攤不似其樣孔的東西，而當然只可嘆一句「無奈PlayStation機能不足」。另外加入了MINI GAME的STORY MODE真的不俗，能夠完全將漫畫帶進遊戲機內。

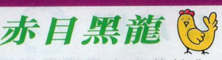
評分：7分

專業評壇

Zill O'll



RPG/PlayStation/光榮/ 6800日圓



赤目黑龍

光榮的SLG遊戲《三國志》實在製作得相當出色，不過，RPG遊戲便真是另一個模樣，這隻《Zill O'll》實在令人非常失望，在未推出之時說得「天花龍鳳」，殊不知出來的結果是RPG要素不足，遊戲之中的立體多邊形製作簡直是像PS初期的質素，人物又沒有配音，還有便是抄《FF7》的戰鬥場面，一個字講晒：「差！」

評分：3分

MS

這隻名叫《ZILL O'LL》的KOEI RPG，不單遊戲舞台很美式化，就連玩起來也有美式RPG般的風味，可是遊戲的目的很飄忽，單靠找工作的幹來進行EVENT，其自由度也很大，但也有時候會令玩者不知如何是好，使到玩慣一些日式RPG的玩者並不習慣，但是若有興趣的話，不妨一試。

評分：6

山寺良牙

以角色扮演遊戲來說，每論人物畫面方面，都是屬於……的水準，而戰鬥方面所表現出來的效果，更與另一著名角色扮演遊戲相似到極，故事方面亦屬比較沉悶的一類，音響方面更不在話下；幸好在遊戲行動時的地圖與地形表現方式，本人則覺得比較特別。

評分：4分

Sonic Adventure International



ACT/DreamCast/SGEA/5800日圓

阜林三郎

可說是之前《Sonic Adventure》的完美版，大部分在《Sonic Adventure》出現的問題都作出了修改，加入了多語言字幕等新元素。不過對於一個之前已玩過這遊戲的本人來說，遊戲唯一的分別是流暢度改善了，那種精彩的速度感比之前更能表現出來。

評分：8分

悟空

暫時是DC最出色的動作冒險遊戲，精彩的故事、超快的速度感和超華麗的畫面，絕對是一隻非玩不可的遊戲。遊戲中六位角色的故事亦個個不同，十分精彩，另外在舊版本中的視點問題都已經全部改善過來，而且新版本還加入了英文的對白配音，這對不會日文的朋友來說絕對是一件好事，如果還未擁有SONIC的朋友，筆者絕對推介這遊戲給各玩家，已擁有舊版本的，不妨多買一隻以作收藏。

評分：8分

MARKS

雖然上次《Sonic》得到各方面的好評，但用時間追出來的作品始終都會有點缺陷，而經過長時間調整的國際版不單將上次比較差的視點改善，而且畫面更加流暢。由於今次會加入英語未幕，所以可以讓不懂日文的玩者，更加容易明白當中的故事。

評分：8分

PSYCHIC FORCE 2



FIG/ PlayStation/ TAITO/382港元/行貨

日日野

《PSYCHIC FORCE 2》在日本也算得上是「HIT」的作品（起碼拿過「GAMEST大賞」），但香港人對於這作品系列一向也不大熱衷。以今次PS版為例，論畫面解象度及動作流暢度方面比起DC版稍有不如，但最少多出3名隱藏人物以及新增的育成模式，在誠意方面也搭夠罷！

評分：8分

時雨

街機版和DC版已經推出了很久，PS版要到今時今日才推出，一定要有原創要素，否則以PS的畫面，實在吸引不到人購買，但單是加了人物育成模式和對應POCKET STATION是不夠的。遊戲性方面，一直都不覺得《PSYCHIC FORCE》是格鬥遊戲，因為許多格鬥的基本概念在這遊戲內都不通用。只推薦這遊戲給一直喜愛《PF》的玩家。

評分：6分

MS

終於都等到PS版的《PSYCHIC FORCE 2》推出，雖然遊戲畫面不及DC版本，而且讀碟時間頗長，但是它收錄了原創的動畫OPENING和ENDING，已是一個安慰，此外加插的育成模式也非常有趣，唯獨是那對應PocketStation的Network遊戲太無聊，不能給人一個驚喜，若是沒有DC版的玩家就不能錯過。

評分：8

WONDER BEAGLES DOKI BONK大作戰



SLG/PlayStation/ SUNSOFT/5800日圓

悟空

一隻以動物為遊戲角色的戰略遊戲，玩法比較普通，只是一般發出指令叫我方進行攻擊，這種玩法筆者覺得實在單調了一點，另外我方可使用的部隊數目亦太少，如果遇着敵方大軍壓境時，取勝的機會簡直微乎其微，筆者對這遊戲不能提起興趣去玩，可能是筆者不喜歡玩這類遊戲的原故。

評分：5分

MARKS

雖然遊戲有可愛的動物角色作為賣點，但遊戲的玩法卻不能突出其戰略的要點，而且其戰略指令和什麼「猜拳」武器相剋系統實在太簡單，基本不能將戰鬥的樂趣帶給玩者，很明顯地是為了不懂玩戰略遊戲的小孩子而設定。筆者只可說最近真的有很多差勁得很遊戲，各位小心！小心！

評分：4分

時雨

卡通化的人物（WELL...其實係動物至啱）和血腥的戰爭，本來是兩樣風馬牛不相及的東西，但這遊戲嘗試將它們合起來，效果好不好真的見仁見智，筆者個人就不太欣賞。設計者將各武器的屬性簡化為「包、剪、鎚」，很明顯是針對戰略遊戲的初哥，但只要是之前有玩過其他戰爭SLG遊戲的人，都不會受這過於系統吸引。

評分：5分

PET PET PET



SLG/PlayStation/ MAGICAL/5800日圓

悟空

這隻《PET PET PET》相信會比較適合女孩子玩，因為她是一隻飼養寵物的育成遊戲，遊戲中有幾點是值得讚賞的，例如玩者可以指示寵物做出各種動作，如給手、坐下、拾東西等……非常有趣，另外就是遊戲中的寵物設計得很可愛，令人一看就想抱牠一抱，如果對育成遊戲有興趣或對寵物有興趣的朋友，不妨一試。

評分：6分

山寺良牙

一聽到這名字以為是甚麼古怪遊戲，其實只是一隻寵物店模擬遊戲，玩法與以往類似遊戲沒多大分別，只不過玩這類遊戲，需要對養寵物有少許知識與及對客人的口味的了解才可；不過不單只是經營，玩得悶時也可以拿買下來的寵物玩，當然玩過後可以對其性格有點影響，從而買給客人時也會有不同的反應。

評分：5分

SAM

《PET PET PET》是一隻以經營寵物店為題材的模擬育成遊戲，內裡可供玩者培育的寵物種類十分之多，而且每種動物都非常可愛，不過遊戲玩法方面實在太平淡了，如果要養寵物的話，倒不如養一隻真的寵物還好得多。

評分：4分

專業評壇

推介遊戲



極差遊戲

三國誌 VI 加強版



SLG/PlayStation/KOEI/9800日圓

悟空

筆者一向都愛玩三國誌系列的遊戲，這隻三國誌加強版當然不會例外，今次遊戲增加了多個新模式，筆者最喜歡的模式應該是一騎討模式，這個模式玩者可以選擇三國誌歷史中曾經出現過的武將，之後進行一騎討對戰，而且還可以選手進行團體戰，可以選擇武將直接對戰，不用在遊戲中做很多事情才可以戰鬥，而且還要對方武將不一定會接受一騎討，所以筆者十分喜愛這次的三國誌。

評分：7分

時雨

這隻加強版比起原來的《VI》，最大的改進是加入了戰術SLG模式的部份。但對玩慣了PC上的SLG的筆者來說，這個模式吸引力不大，但初學者又可能會覺得這模式太難，結果是兩面不討好。始終《三國志》的最大魅力是在於內政和找尋人才方面。此外，遊戲的售價和《VI》一樣，不禁替買了上集的人不值。

評分：6分

IKI

又係《三國志》！雖然筆者一向也喜歡SLG類遊戲及有玩開這系列作品，但玩多了已開始對這個「絕對全機種霸制」的《三國志》系列感到麻木，甚至是「厭」！但話說回來，今次的《三國志 VI 加強版》也移植得十分成功，誠意推薦給各位很少接觸這《三國志》系列的朋友。

評分： 6分

BRIGHTIS



ARPG / PS / SCEI / 5800日圓

阜林三郎

很久沒玩過這種爛遊戲了，那種爛的確連SS最爛的也差點兒比不上（笑），畫面粗、故事弱，說實在放到那一種硬件推出，都大有石沉大海的機會。不過可能是SCE的關係吧，總會有點捧場客在。平心而論，以ARPG來說確是爛，不過若是改成動作遊戲推出的話，可能感覺會好一些。

評分：5分

時雨

以劍與魔法世界為背景的3D RPG。論畫面，這隻遊戲的手準算是中上，但這只就迷宮構造而言，因為其人物的MODELING實在只可用一個「劣」字來形容，除了主角，所有人看上去都像公仔多過像人，而且大部人物都沒有設定到樣貌，玩者的投入感亦因而大減。另外一個筆者不能接受的缺點，是攻擊判定十分難明，硬直時間又長，經常無故揮空的情況。

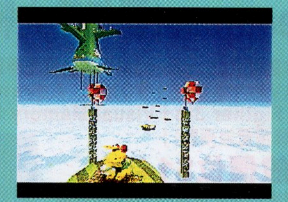
評分：5分

SAM

一隻以動作進行遊戲的RPG，內裡的多邊形粗糙之餘，角色的動作亦算不上順暢，就算用了ANALOG手掣也無補於事。攻擊方面，武器的攻擊判定亦做得有點兒怪怪的，有時眼前有個敵人，任你點斬點劈都劈佢唔死，不過遊戲解謎方面也算不俗。

評分：4分

Robbit mon Dieu



ACT/PlayStation/SCEI/5800日圓

阜林三郎

跳到第三代仍是跳過不亦樂乎，簡單的玩法，惹笑的情節，性格鮮明得有點過分的人物，都成了這個遊戲吸引的地方。說實在上兩集玩得暈陀陀，今集卻怎跳怎扭都沒有事，是不是近來不斷玩各種「派嘔袋」式飛行遊戲鍛練回來？還是今集那種激烈程度減弱了？不知道…

評分：7分

IKI

PS早期著名遊戲系列《JUMPING FLASH》的最新作。此作一向最吸引人的地方就是那種在天空中自由翺翔的感覺，來到此作，在更高畫面質素幫助下那種自由翺翔的感覺將變得更為強烈。然而，此作的最大弊病就是除畫面質素以外，其他玩法根本萬變不離其中，難免令人覺得沉悶。

評分： 7分

MS

一隻會行會跳的機械兔子，四處找尋工作幹的遊戲，此遊戲系列雖然在PS早期時推出過，但其兔子的造型有趣，簡單的遊戲操作，難免能吸引小朋友和女性玩的遊戲。另外、每件工作均有不同的內容，玩起來並不覺得沈悶，再加上畫面大幅改良，更加容易令人投入遊戲。

評分：7

PLUS PLAM



PUZ/ Dreamcast/ 拓洋興業/ 3800日圓

赤目黑龍

PUZ遊戲一直以來其實也是圍着一個非常細小的空間在轉着圈，而《PLUS PLAM》亦是一樣，玩法和之前的差不多，唯一的精采之處便是利用珠的變色來增加遊戲的難度，不過，規限了色的轉換亦是敗筆之一，如果能使6種顏色能轉流的轉色，遊戲的可玩性便會更高，而且故事方面又好像是太短和太簡單了，人多一些會好得多呢！

評分：7分

阜林三郎

一隻看似簡單的對戰式PUZ遊戲，不過一玩之下，發覺遊戲中需要玩者動多一點腦筋，砌連鎖的時候還要兼顧到珠本身的變化在內，令遊戲的難度也提高了一點。不過對於玩慣了一般對戰式PUZ遊戲的本人來說，遊戲裡向下墜的概念不錯，然而需要適應一下。

評分：4.5分

山寺良牙

以Dreamcast的機能所推出的遊戲來說，大多該會有出色的表現，而這個遊戲亦可說是不例外，人物設計方面雖然不是太討好，但總算是過得上眼；而遊戲規則亦屬比較簡單的一類，只要簡單的看一下便很容易上手，也可說是遊戲比較屬年輕向的一類。

評分：6分

ROBOT × ROBOT



SLG/PlayStation/NEMESYS/5800日圓

赤目黑龍

嘩！真係好耐冇遇過一隻好似呢隻咁差嘅GAME，如果以黑龍玩過咁多隻同類遊戲而言，這《ROBOT × ROBOT》肯定是最差的一隻；另外，遊戲本身的SETTING實在有問題，因為個場真係好細，兩三個動作就攪到面對面，你一拳我一拳，真在非常「悶」！而且遊戲之中的立體多邊形實在粗劣到一個令人不能接受的階段，說實一句，這種質素的遊戲是不應推出的。

評分：2分

MARKS



雖然筆者很少玩這種型的遊戲，但從未看過這麼差勁的。因為遊戲中的戰鬥場地實在太細，令機械人不消一會便能探索敵人的位置，使程式出現很大的缺陷。除此之外，在戰鬥時就可以更加徹底感受其差勁，機械人不單以柱子方式站著來互相射擊，而且電腦設定的機械人更會出現知道敵人位置而攻擊的情況。

評分：2分

時雨

本來筆者都頗為喜歡這類「寫程式」遊戲，但本作真的極之不堪。首先，戰鬥的場地實在太細，機械人在走不夠兩步就會找到對方，SET索敵又有何用？接着，神奇的事情發生了！敵我雙方竟然開始企定定「互毆」，直至有一邊倒下為止，中途沒有任何其他動作！「我寫的程式到了哪…？」到底製作者在這遊戲發售前有沒有自己先試玩一次呢？筆者極之懷疑……

評分：3分

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年11月5日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation全攻型 雙人套裝優惠

憑券到本店購買「PlayStation 9003行貨主機（110V～240V）世界通用＋兩個透明震動手掣＋兩張台灣跳舞氈＋兩枝光線槍＋兩個腳踏＋兩張記憶卡＋AV線＋說明書」

全攻型價位$1320



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast夢幻般大特惠

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋SONIC Adventure／Virtual Figther 3tb＋Visual Memory System（另附送專用電池兩粒）」

夢幻般價位$1460

另憑券到本店購買所有Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

- ARC THE LAD III
- SD GUNDAM G-GENERATION ZERO
- DEWPRISM
- ARMORED CORE
- JoJo奇妙冒險
- 悠久幻想曲保存版Perpetual Collection
- 我的料理
- DRERBY STALLION '99
- DRAGON QUEST CHARACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～
- ACECOMBAT 3 Original Soundtrack with APPEND GAME DISK
- BISHIBASHI SPECIAL 2



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
（日本街商場）

SONY PlayStation超正貨品優惠用家

憑券到本店購買下列配件可獲優惠：

配件	優惠價
原裝SONY絕版手掣	優惠價$39
原裝SONY記憶卡（有多款顏色任君選擇）	優惠價$120
原裝震動手掣	優惠價$105
Pocket Station（有透明和白色）	優惠價$279



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

SNK每年著名格鬥遊戲大作，20世紀完結篇！

憑券到本店購買SNK著名機街格鬥遊戲《The King Of Fighters 99》日本版

可獲$20大元優惠

另附送遊戲海報與人物公仔鎖匙扣



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

- REVIVE～蘇生～
- BLACK MATRIX A/D
- GUNDAM外傳
- SONIC ADVENTURE International
- J-LEAGUE創造職業球會！
- 創造IDOL雀士吧！
- DANCING BLADE任性桃天使II～Tears of Eden～完全版
- SEA MAN
- GET BASS
- 往北去PHOTO MEMORIES



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
（日本街商場）

PlayStation原裝名作遊戲名益玩家

憑券到本店購買下列遊戲可獲優惠之餘，更會獲贈PlayStation透明機身，力多種顏色選擇：

- 《DEWPRISM》
- 《夢幻模擬戰IV & V Final Edition》
- 《天誅 忍凱旋》
- 《SAGA Frontier 2》
- 《SILENT HILL》
- 《TOMB RAIDER III》



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

遊戲機／遊戲 現金代用券

憑券到本店修理遊戲機
或
購買二手遊戲
可作$20使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

- THOUSAND ARMS
- TACTICS ORGE
- FINAL FANTASY ANTHOLOGY
- CLOCK TOWER 2
- DINO CRISIS
- DRIVER
- FINAL FANTASY VIII
- PARASITE EVE
- LEGEND OF LEGAIA
- STAR OCEAN
- NBA LIVE 99
- ECHO NIGHT
- KING FIELD SERIES
- ARMORED CORE I II SERIES
- PERSONA
- LUNAR COMPLETE（限定版）



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
（日本街商場）

PlayStation升級要快

憑券到本店購買下列配件可獲優惠：

配件	優惠價
記憶卡	優惠價$60
ACTION REPLAY（金手指）	優惠價$29
台灣跳舞氈	優惠價$60
光線槍連腳踏	優惠價$59
雙人大振動Joy Stick	優惠價$180
結他控制器	$99～$130



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

需要你的支持！

本店現高價徵收Dreamcast與PlayStation主機和遊戲軟件

（詳情請到本店查詢）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

- POKEMON YELLOW（美版）
- 超級機械人大戰LINK BATTLE
- DRAGON QUEST I II
- 足球小將
- 聖劍傳說GB
- 魔界塔士SAGA I、II、III
- 他和她的事情
- 魔法騎士RAYEARTH
- 龍珠Z悟空飛翔傳
- SLAM DUNK
- 北斗之拳
- CARD CAPTOR櫻
- 遊戲王2



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
（日本街商場）

優惠天國

COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年11月5日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

珍貴遊戲優惠看清楚

憑券購買以下SEGA SATURN絕版遊戲可有優惠：

- 《SONIC 3D FLICKIES ISLAND》
- 《無人島物語R》
- 《基利之野望》
- 《PHANTASY STAR COLLECTION》
- 《ROOMMATE井上涼子》系列
- 《SHINNING FORCE》系列
- 《DEAD OR ALIVE》(初回限定版)
- 《FIND LOVE》
- 《Gundam外傳》(BOX SET限定版)
- 《同級生》系列



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
(日本街商場)

預防PlayStation發燒有辦法

憑券到本店
可以$80購買
PlayStation專用散熱器

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

齊來體驗《鐵道員》吧！

憑券到本店可以$290購買
《電車GO！2》連
控掣台BOX SET

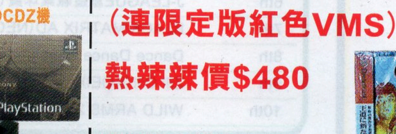


德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

- DREAMCAST美版機
- NINTENDO 64金色紀念版
- WONDER SWAN JUSCO版本透明紫
- FAMILY COMPUTER紅白機 新版
- SUPER FAMICOM JR新版
- SUPER GAME BOY 2
- 全新PlayStation 1000機
- NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick
- NEO GEO CD機(日本版)
- NEO GEOCDZ機(日本版)



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
(日本街商場)

Dreamcast遊戲熱辣辣優惠

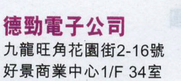
《全日本摔角聯盟》套裝
(連限定版紅色VMS)
熱辣辣價$480

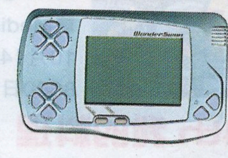


德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

Wonder Swan肚餓了！

憑券到本店購買
Wonder Swan專用充電器
可平$20





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有美麗優惠：

- WIN BACK(日、美版)
- 超級機械人大戰64
- 爆烈無敵BANGAIO
- OGRE BATTLE 64
- MARIO GOLF
- MARIO PARTY
- 薩爾達傳說～時之洋笛
- DRACULA惡魔城默示錄
- NBA IN THE ZONE 2



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
(日本街商場)

修理遊戲機現金券

憑券到本店
修理遊戲機
可作$50使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

不用踏破鐵鞋了！

憑券到本店可以
新鞋價$45購買
PlayStation用
手指(手提)跳舞氈

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

遊戲機配件燙手優惠

憑券到店選購遊戲機配件可有優惠：

- Dreamcast美版遊戲配件
- N64原裝SAVE CARD
- N64原裝CONTROL PAD
- N64原裝S-VIDEO CABLE
- N64原裝震動手掣
- N64 Game Boy Pack
- PlayStation原裝RGB CABLE
- PlayStation原裝S-VIDEO CABLE
- PlayStation原裝VMC-AVM250 MULTI AV/RGB CABLE
- SEGA RGB線
- SEGA SATURN S-VIDEO線
- NEO GEO CONTROLLER PRO.
- NEO GEO原裝RGB線



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
(日本街商場)

賽車手必備

憑券到本店
可以車手價$200購買
配件Formula Zero PRO



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

來吧！我才不怕你！

憑券到本店可以
打架價$88購買
《遊戲王》對戰地台

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の熱線遊戲流行榜

G+Arts PLUS



新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

店舖提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1 st JOJO 之奇妙冒險



PlayStation／FIG
■CAPCOM
10月14日
5800日圓

2nd J-LEAGUE 創造職業球會



Dreamcast／SLG
■SEGA
9月30日
6800日圓

3rd 悠久幻想曲 Perpetual Collection 保存版



PlayStation／AVG
■Media Works
10月14日
8800日圓

4th 我的料理



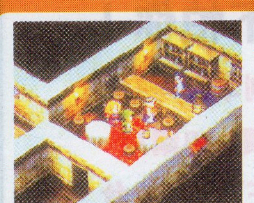
PlatStation／ACT
■Sony Computer Entertainment
9月9日
358港元

5th Drerby Stallion'99



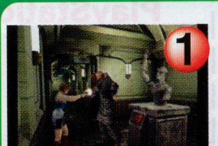
PlayStation／SLG
■ASCII
8月30日
5800日圓

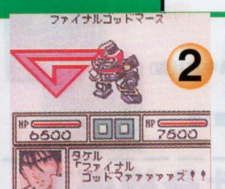
日本雜誌《The PlayStation》9月29日號，期待榜



今回	前回	遊戲名（製造商）
1	1	DRAGON QUEST VII伊甸的戰士們（ENIX）
2	-	PARASITE EVE 2（SQUARE）
3	2	TALES OF ENTERNIA（NAMCO）
4	5	ARC THE LAD III（SCEI）
5	3	VALKRIE PROFILE（ENIX）

熱線遊戲流行榜







1st	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE (CAPCOM)	201票
2nd	超級機械人大戰LINK BATTLE(BANPRESTO)	184票
3rd	電車GO！2(TAITO)	103票
4th	JOJO之奇妙冒險(CAPCOM)	95票
5th	THE KING OF FIGHTER 99(NEOGEO)	90票
6th	J-LEAGUE創造職業球員(SEGA)	88票
7th	BLACK/MATRIX AD(NEC INTERCHANNEL)	40票
8th	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(KONAMI)	34票
9th	Zill O'll(KOEI)	20票
10th	WILD ARMS 2nd IGNITION (SCEI)	18票

最期待的新作





NOW PRINTING

1st	(DC) 超級機械人大戰α (BANPRESTO)	101票
2nd	(PS) SUNRISE英雄談 (BANPRESTO)	98票
3rd	(PS) Final Fantasy 9(SQUARE)	70票
4th	(PS) ARC THE LAD III(SCEI)	68票
5th	(DC) 莎木 (SEGA)	55票
6th	(DC) BIOHAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	50票
7th	(PS) CHOCOBO STALLION(SQUARE)	38票
8th	(DC) 魔劍X(ATLUS)	20票
9th	(PS) 電車GO！名古屋鐵道編 (TAITO)	15票
10th	(PS) 心跳回憶2(KONAMI)	15票

最希望移植作品



1st	(AD) THE KING OF FIGHTER 99(SNK)	80票
2nd	(AD) SPAWN	32票
3rd	(AD) DRUM MANIA(KONAMI)	31票
4th	(AD) 消防士 (SEGA)	25票
5th	(AD) STRIKER 1999(彩京)	16票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

ARC THE LAD III

PlayStation/RPG/SCEI/10月28日/6800日圓

PlayStation的RPG攻勢一浪接一浪，當大家剛剛完成《WILD ARMS 2nd IGNITION》不久，SCEI下一隻大作RPG《ARC THE LAD III》又殺到埋身。今集的故事承繼上集，不少《II》出現過的人物都會在今集再次出現，玩者甚至可以將上集的SAVE傳送到今集，玩起上來便更有代入感了。到底在「大災難」發生之後，人類如何爭扎求存？



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第110期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Tokyo Game Show 1999 Spring場刊 1名
張世強 Z439XXX(1)

《電車GO！》攻略文庫 4名
Lai Kin Bong Z390XXX(2)
黃子健 K939XXX(4)
Lee Siu Pong Z441XXX(5)
鄧廣輝 Z558XXX(1)

《森巴結他》主線劇本 2名
曾永澧 Z624XXX(0)
鄭偉安 Z668XXX(2)

《Friends青春之光輝》海報 3名
廖智聰 Z629XXX(5)
林權漢 K029XXX(2)
蔡子滔 Z558XXX(0)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《The House of the Dead 2》海報 2名
《Climax Landers》海報 3名
《The King of Fighters Dream Match 1999》海報 2名

讀者留言壁

SIN WAI TAT：
對《機戰LINK BATTLE》的玩法有少少失望，但希望玩過它後可以對玩N64版機戰時有所幫助。

劉毅麟：
《BIO HAZARD 3》的喪屍走得很快，十分刺激好玩！

WONG SZE SHUN：
期待了一整年的《ZILL O'LL》真的沒有令我失望。此GAME與HUDSON的《WELTORN ESTELIA》玩法十分相似，但論畫面《ZILL O'LL》則遠勝後者。

張國樑：
《FRONT MISSION 2》的LOAD碟惡夢在《3》已不復見，加上故事超長又分開兩邊，絕對是近期最耐玩的作品。

遊戲誌的回應
的確，《FM3》的表現在各方面都比《2》成熟，單是減少了LOAD碟時間就已經是天大的進步。至於故事長度方面，不少人覺得它是無需要地將劇情拖長來解釋，而所謂的雙劇情發展其實都是差不多，玩者接不接受十分見仁見智。至於《機戰LINK BATTLE》在編輯部內的反應都不是太好，主要是由於戰術性不足所致。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：11月01日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________

____

最希望移植的作品：________________

讀者留言壁：________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至10月21日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

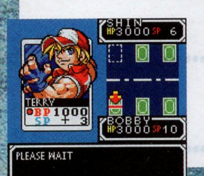
☐1.JOJO之奇妙冒險
☐2.J-LEAGUE創造職業球會
☐3.悠久幻想曲Perpetual Collection保存版
☐4.我的料理
☐5.Drerby Stallion'99
☐6.BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
☐7.超級機械人大戰LINK BATTLE
☐8.電車GO！2
☐9.THE KING OF FIGHTER 99
☐10.BLACK/MATRIX AD
☐11.Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
☐12.Zill O'll
☐13.WILD ARMS 2nd IGNITION
☐14.森之王國
☐15.QUIZ角色OKEDON! 東映特攝英雄PART 2
☐16.Formula One 99
☐17.CROSS探偵物語
☐18.ROCKMAN 4新的野心
☐ 19.職業棒球Simulation TAGOUT 99
☐ 20.POCKET單
☐21.PLANET LAIKA
☐22.蛙之畫冊～探求已失去的記憶～
☐23.MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！
☐24.ARC THE LAD III
☐ 25.POKELER(對應PocketStation)
☐ 26.VING BEST 春風戰隊V FORCE
☐27.日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝
☐ 28.Silent Bomber
☐ 29.ZOMBIE REVENGE
☐30.REVIVE…～蘇生～
☐31.夜光蟲II～殺人航路～
☐32.銃鋼戰記BULLET BATTLER
☐33.AQUA LIFE
☐34.夜光蟲GB
☐35.QUICKS ADVENTURE
☐36 THE KING OF FIGHTERS R-2(CAMPAIGN版)
☐37.BIOMOTOR UNITRON(CAMPAIGN版)
☐38.PARTYMAIL
☐39.POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI
☐40.SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION
☐41.SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION
☐42.Beast Busters～闇之生體兵器～
☐43.POCKET LOVE if
☐44.電車GO！2 ON NEO GEO POCKET
☐45.東巴！THE WILD AVGENTURES
☐46.MONSTER COLLECTION～幪面的魔導士～
☐47.漂流記
☐48.HARLEM BEAT~You'er The One~
☐49.DARK TALES FROM THE LOST SOUL
☐50.Wizardary New Age of Llygamyn
☐51.Prismaticallization
☐52.傳説獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2
☐53.BAROQUE歪曲了的妄想
☐54.職業麻雀 極 天元戰編
☐55.a bug's life
☐56.LIGHT FANTASY外傳NYANYAGANYAN
☐57.其他：________

Hyper NEOGEO World 99

主持人：YURI



我們剛剛在9/10在銅鑼灣時代廣場9樓E2，舉行了一個NEOGEO POCKET COLOR超人氣最新勁作試玩會。當日很不幸在預定開場前一小時出現電力供應問題，導致全E2店的試玩台都不能啟動，十分徬徨，幸好經近兩個半小時的搶救後，電力終於能恢復供應，而更難得的是在店外等待已久的機迷仍然在店外靜心等候，在此十分多謝各機迷對我們的支持。



當日供大家試玩的有大家期待已久的《SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS' CLASH》的SNK CARD FIGHTERS VERSION及CAPCOM CARD FIGHTERS VERSION，更有《DARK ARMS~BEAST BUSTERS 1999》、《POCKET LOVE~IF》、《電車GO！2》及PS版的《KOUDELKA》。如你錯過了當日的試玩會，不要失望，我們將於本週六(23/10)下午1:00至5:00再供大家試玩，如你想免費試玩，請於上述時間到銅鑼灣時代廣場9樓E-2。



拳皇'99新登場角色詳細設定

K'（K DASH）

K.O.F.'99的新主角，年齡雖不詳，看起來像16-18歲左右。他是隸屬舉行今次K.O.F.大會的秘密結社N.E.S.T.S.。他本人沒有察覺到是被移植上草薙京的格鬥能力。

本來是為增強他原有的能力而進行改造。因DNA資料移植一事也是極秘地進行，所以連K'本人也不明究竟下引致那能力不能完全控制。右手的特製手套是為了控制炎的暴走由組織給他的東西。如沒有這個手套的話，炎將不受控制之下暴走，將會產生種種難以估計的身體障礙。

K'的記憶是曾被動過手腳，年少時的記憶一切空白，為了使其感覺不到空白記憶的異樣，也在那部份整過。在短時間內，自己身體內漸漸流露出來的神秘力量，而且其能力與名叫草薙京的男人持有的能力十分相似之處。作為探求真相的唯一線索，雖嘗試調查自己與草薙京之間的關連，但組織卻絕不容許他這樣幹。

他領悟到身在組織之中卻甚麼也不知道所有的事時，終於決定離開組織了。

性格上是比較陰沉及不喜歡交朋友。話雖如此，但當他超越其境界之時，那力量可說是可開天劈地。如說草薙京是陽性的話，K'是擁有強大陰性的人物。但並不是像草薙京與八神庵般相對性的存在關係。

最近似的說法，K'是京的平行存在。K'的K是KUSANAGI的首文字。

MAXIMA

主角隊的成員之一，年齡是29歲，與K'共同行動，同時也是N.E.S.T.S.的人。身體約80%部份已施行過改造手術，因此權幅後力量令他採取全面主攻的戰鬥型格。雖表面上是服從組織的指示，但其實加入這個組織的真正目的，是為了向N.E.S.T.S.進行報復。

由好友被N.E.S.T.S.殺害那天開始，MAXIMA已向天發誓要報復。偽造出的出生資料及整容後的他，舊友等誰也認不出來。他要完全抹掉自己真正的過去而加入N.E.S.T.S.。

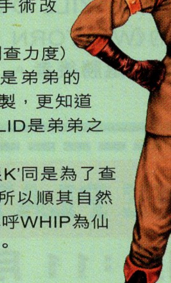
MAXIMA的名字與K'同是CODE NAME，這CODE NAME是藏在他體內的反應爐的開發者卷島博士而銘名。反應爐稱為MAXIMA REACTOR。

改造手術當然是出於自願。利用殺害好友的N.E.S.T.S.的科技來對付回它是MAXIMA的真正目的。



WHIP

同樣地，WHIP也曾是N.E.S.T.S.的人。有關身體改造，與K'同樣地進行過增強潛能的手術改造。



仍在組織中時，作為KRIZALID(古利查力度)的姊姊般養育。但當她知道了一直以為是弟弟的KRIZALID是K'的複製人，記憶也是K'的複製，更知道她的記憶是受過操縱所以一直以為KRIZALID是弟弟之時，逃離了組織。

這次的逃走並不是厭惡組織，而是跟K'同是為了查明真相。因藏身之處是在情報間諜機關，所以順其自然成為當中一員。在組織內時，KRIZALID稱呼WHIP為仙拉，這是否她的真正名字現在仍未能確認。

讀者來信

HELLO！希望你解答我一些問題。

(1)NGPC會否推出TV TUNER？

(2)NGPC會否推出3D ACTION GAME OR MUSIC GAME？

(3)NGPC會否推出DIGITAL CAMERA？

SORRY, I ALWAYS QUERY ABOUT ITS FUNCTION. THANK YOU FOR ANSWER MY QUESTIONS.

Sola上

Sola,

很多謝對HYPER NEOGEO WORLD的支持。

(1)NGPC暫時未有計劃推出。

(2)《電車GO！2》會否屬於3D ACTION GAME？而MUSIC GAME你可多多寄信到出很多MUSIC GAME的公司(在日本及香港均有公司)，向他們提議一下。

(3)這個建議相當好，我們會向日本總公司反映。

意見收集

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。



Dreamcast強作一浪接一浪

CAPCOM是製作街機遊戲出身相信這點大家都應該知道，同時亦不乏趣味性十足的原創作品，好像《BIO HAZARD》、《BREATH OF FIRE》和《虹色町的奇跡》等都很受歡迎。說到推出將近一年的128 bit主機Dreamcast，我們曾經為它推出過《POWER STONE》、《MARVEL VS CAPCOM》及《少年街霸3最強流道場》，而日後還會有不少新作推出，以下是其中幾款作品的簡略介紹。

STREET FIGHTER III W IMPACT

《街霸III》首度登場於家用機之作，一是不來一來便給大家雙重驚喜，今次不獨收錄初代的《NEW GENERATION》還有其改良版《2nd IMPACT》，單碟價錢可獲取雙重享受，新一代主角ALEX的實力能否超越前輩RYU和KEN？

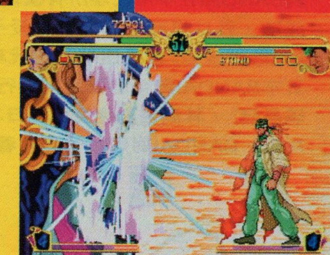






JO JO奇妙冒險～往未來的遺產

以達到「百份百完全移植」為目標的新作，題材來自在日本非常受歡迎的動漫畫《JO JO奇妙冒險》，故事方面則是以最有看頭的第三部作依歸。今次DC版由於是以街機的改良版《～往未來的遺產》作藍本，所以各新增人物全部落齊。



SNK VS CAPCOM

集合了當今最具影響力兩間2D格鬥廠商之大成於一身，登場人物以大家熟悉的《THE KING OF FIGHTERS》系列和《STREET FIGHTER》系列為主，為求令遊戲變得更精采系統上會落很多功夫，絕對是來年業界重頭戲之一。



除了上述三大勁作外，快將和各位見面的還有縱向射擊《GIGA WING》、街機版可供4人同時對戰的《SPAWN》、開發經年的驚慄冒險遊戲《BIOHAZARD CODE: VERONICA》與及將以往版本大幅度強化的《BIOHAZARD 2》，看來單是這批佳作已能令大家玩過痛快了！

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《恐龍新世紀》到家用機；最喜歡角色是《KNIGHT OF THE ROUND》的LANCELOT」。

繼續有SURVIVOR FILE送

截至目前為止，我們手上還有數本《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》的精美小冊子SURVIVOR FILE，作為大家來信提供寶貴意見的答謝禮物；記着要附上個人資料啊。

今期讀者來信

我最想移植《街霸III 3rd STRIKE》到家用機；最喜歡角色是《FINAL FIGHT》系列的MAKI，因為她有一種忍者feel，十分有型，樣子也很美麗，但身體的肌肉太過強，變得不好看，希望她的身材能變得苗條D啦。



資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁正式開張！

現在香港的遊戲機市場之中好像有不少的機種已經有自己的代理了，那麼，WONDWE SWAN又怎樣呢？現在可以切實的回答大家一句：「當然有！」

日本的BANDAI找了現在香港最大的模式代理商「瑞華行」為他們代理這部潛質優厚的手提遊戲機。一直以來，大家可能會覺得在市面上的WONDER SWAN真是非常昂貴，所以望而卻步，不過，正因為有了本地的總代理，所以大家以後也不用再捱貴遊戲和貴機了。

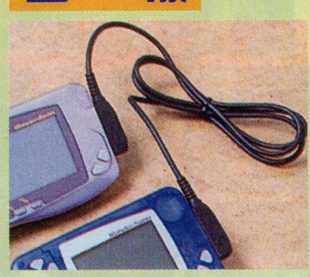


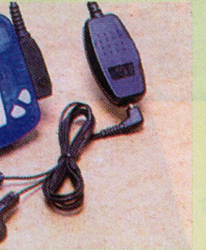




據本港總代理的負責人表示，日本BANDAI選擇他們的原因是因為「瑞華行」並非一般的代理商，因為一直以來，瑞華行為BANDAI在本港代理所有模式玩具也非常成功，就以現時在坊間非常受小朋友歡迎的《數碼暴龍》也是由瑞華行代理的，更令日本BANDAI驚奇的是經瑞華行代理的《數碼暴龍》，其銷售數字竟然比日本還要好，所以，BANDAI對瑞華行是有着絕對的信心！

目標





這次WONDER SWAN正式在本港有代理的發售，總代理瑞華行的負責人表示，希望可以以比較低的售價讓玩家們享受到高層次的遊戲，因為WONDER SWAN本身是現時手提遊戲機之中擁有最先進技術的一部，除了令WONDER SWAN最自豪的「播片功能」外，WONDER SWAN更可以作直或橫的操作，適合不同類形的遊戲。

而另一方面，除了主機，總代理更會引入其他的配件，而最先發售的便是「通訊線」和「立體聲耳筒」。因為在WONDER SWAN之上是有不少可以作通訊戰的遊戲，所以「通訊線」將會是大家也希望擁有的；至於「立體聲耳筒」更加是可以大大提高遊戲樂趣的配件，事關所有的遊戲基本上也是以立體聲製作的，然而，單靠本身的揚聲器，實在難以令玩者享受到完美的聲音，不過，有了「立體聲耳筒」便可以令玩者更投入了！最可惜的便是因為本港的電器條例，令「充電器」暫時無法在本港發售，不過，總代理現正努力尋求解決的方法，希望能盡快將這「充電器」推出市面。

主機方面當然是沒有問題，不過，遊戲方面又怎樣呢？當然亦是沒有問題了，在初期可能大家還會見到一些舊的遊戲，不過，在隨後的日子之中，瑞華行表示將會和日本同步發售遊戲，而且在遊戲選擇方面，一定會選取大家也受歡迎的遊戲，絕對不會因為「落單不足」而放棄遊戲。

那麼，一直以來也因為版權問題也無法在香港以「行貨」推出的《超級機械人大戰》系列遊戲又怎樣呢？

據瑞華行表示，日本BANDAI已向他們承諾這些遊戲是可以以行貨的形式在港發售，亦即是說，之前出現的搶錢《SD GUNDAM EMOTION JAM》和《超級機械人大戰COMPACT》也不會再次出現，遊戲方面會一個非常合理的價格出售，試問遊戲齊，價錢合理，這不是大家也希望見到的情形嗎？

這次在香港以行貨推出的WONDER SWAN的主機，顏色方面有8種，分別是透明藍、透明粉紅、透明黑、透明綠、金屬銀、金屬藍、蜜瓜綠和薄荷綠，至於其他的配件也會在10月尾開始發售。

其實在接下來的日子之中，WONDER SWAN也有一批新的配件推出，配合不同的遊戲機或潮流產品，而在往後的日子之中，在這『WONDWE SWAN專頁』之中，將會為大家一一介紹這些實用的配件，請多多留意，多多支持！

開張送大禮

為咗慶祝WONDER SWAN專頁開張大吉，瑞華行特地送出了5部WONDER SWAN主機，大家只要填妥以下的表格，寄回「灣仔駱克道33號福利商業中心7樓」，信封面請註明『WONDER SWAN專頁開張送大禮』，便可參加。

如來信者超過5名，則會以抽籤型式抽出得獎者，來信越多，中獎機會越大！

截止日期：11月5日

得獎者將於第114期《遊戲誌》中「WONDER SWAN專頁」之中公佈，並另函通知領獎事宜。

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿（ ）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

（可使用影印本）

Text by 阜林三郎

薩爾達傳說 外傳(暫稱)

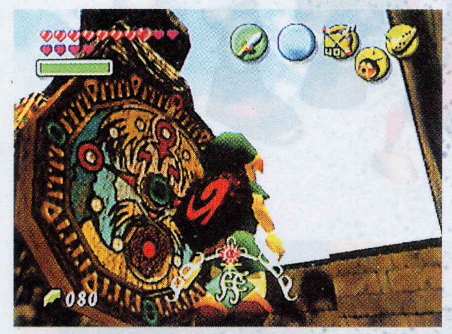
N64 製造商：任天堂 售價：6800日圓
發售日：預定2000年3月 容量：未定
ARPG / MEM內藏 / 擴張Pack專用
/ 對應震動Pack

發生在同一世界觀的「外傳」



同樣是哈利亞人、哥朗族、哉拿族，雖然遇上的人與《時之洋笛》相同，不過《薩爾達傳說外傳》身處的卻是一個看來相像，但是又不像的另一個世界。那麼《外傳》的又是一個怎樣的世界？

越過了空間的平行世界



《薩爾達傳說 外傳》的故事，正是《時之洋笛》結束之後，成功分碎了加農杜夫野心的林克，在回復和平的哈拉魯渡過了數個月的日子。一日，林克在森林的深處，遇上了一名令人感覺到一份不祥氣氛，戴著面具的森林小孩。那小孩突然把艾保娜騎走了，並消失於空間之門的深處。沒法子的林克，唯有追上去那一扇空間之門……

到了一個看似熟悉的世界，一個住著看似熟悉的人們的世界。但是天空上浮著巨大的月亮，看來是要跌到地面來的樣子。這裡的居民都說，「還有數天便是世界末日的時候了。」「看到那戴著面具的小子總是有點什麼的。」只得知這些的林克，為了防止月亮跌下來，以及回到自己的世界，展開了一次新的冒險……

究竟那森林小孩的目的是什麼？為何要戴著面具？而他又為何能夠穿越空間來到林克的世界？一切看來都仍是個謎……





◆OP本身會有兩個版本存在

◆一般吹著笛的森林小孩，與故事開端戴著面具的那個有什麼直接的關係？

外傳的重點是「面具」



有別於《時之洋笛》，《外傳》除了重視音樂外，另一樣重視的便是在《時之洋笛》中出現但被忽略了的「面具」。在《外傳》中有多達20種面具，以往面具本身的裝飾作用較大，而在《外傳》中，只要戴上哥朗族、哉拿族或者森林小孩的面具，便可以化身為他們的一份子！而且還會出現一些林克本身沒有的技能，利用這些技能可以幫助冒險，相信有些敵人更需要利用這些技能去打倒呢！此外樂器方面也增加到四種，由四個種族各自擁有，分別是哥朗族的太鼓、迪古族的小號、哉拿族的結他，與及林克的洋笛，而這些樂器會由洋笛根據林克戴上的面具變成。另外除了其他族人的面具外，還有一個是成長後的林克的面具！究竟這面具在故事擔當著什麼位置？





◆謎之面具，與森林小孩所戴的可說是一樣，究竟與故事的發展有著什麼關係？

巨大的敵人健在！



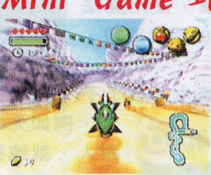
另一個重點是戰鬥的《外傳》，除了保留著Lock-on系統外，敵人的種類上作出了修改。在「Space World 99」中雖然展出的是為展覽而製作的特別迷宮，但在裡面已確認了，《外傳》中會出現一些紅白機或超任版中出現過的敵人。而由於利用了擴張Pack的關係，同一畫面中同時出現7、8名敵人時，畫面也沒有出現延誤的情形。



◆在紅白機版出現的巨大獨眼怪，也會在《外傳》中出現

而與戰鬥有直接關係的武器道具，據知大部分都會再出現在《外傳》中，然而尚未確認的是「妖精之彈叉」會否再出現。此外一些在成長後才能使用的武器也會出現，是否意味著有需要變成大人發展的情節？

Mini Game 增加





面具系統除了影響冒險之外，Mini Game的數目也增加了，例如哥朗族的滾地賽跑，哉拿族的拾柴枝等。當然還保留了騎著艾保娜的賽跑、射箭靶遊戲啦！

Text by 阜林三郎

MOTHER3

～豬王的最後～

N64 製造商：任天堂　售價：6800日圓
發售日：預定2000年5月
容量：未定
RPG / MEM內藏 / 對應震動Pack

全新世界觀的新作

在紅白機及超任時代都受到好評的RPG《MOTHER》，在N64推出其最新作。《MOTHER3》不論是故事，世界觀，或是人物都不再是《MOTHER》及《MOTHER2》的那一些，都是全新創作的。



主角是一家人

玩者所操作的角色，便是這一家人了，包括了父親夫利特，金髮的尤加，紅髮的古萊斯這對孖生兄弟，以及小狗波利。根據故事的進展，在每一章都會由他們其中一人進行遊戲。

為守護森林、村莊、家族而展開的冒險之旅

故事發生在一條稱為「達津馬伊利」(意為敬拜龍的地方)的村莊，主人翁一家四口與一頭犬(欠了一個?)居於這個平和的村莊。一日村附近的河口出現了不明來歷的物體，而村莊中亦發生了一連串不尋常的事件。而森林裡更傳來了陣陣奇怪的叫聲！夫利特感到森林裡發生了什麼不尋常的事，為了村莊的和平，家人的安危，他決定進入森林深處探查個究竟。那不明物體是什麼？而森林裡的叫聲又是什麼一回事？



戰鬥也是音樂！

戰鬥畫面亦大幅修改，變成了立體空間中第一身視點的畫面。在戰鬥除了運用指令進行攻擊，使用魔法外，攻擊時若跟著音樂的節奏按鈕，更會出現smash hit！

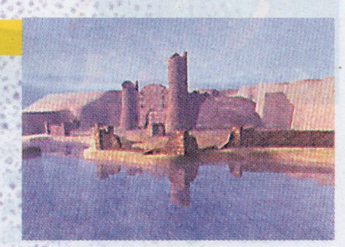
其他關於戰鬥的系統也修改了不少，例如先制攻擊不只是從後接觸敵人，就連被對方從後接觸，也有機會出現先制攻擊的情形！另外交替同伴也簡化了，只需動一動3D stick便成事了。





這個城是？

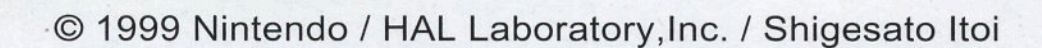
這個位於達津馬伊利村東北的城，名為奧索希城，是曾經繁華一時的奧索希王，以及其皇后西娜卡的居所。現在已經荒廢了，而中央的庭園，則被村民們作為耕地之用。



全3D的畫面，精彩的音樂

由於《MOTHER3》是在N64推出，畫面上很自然地用上了全多邊形製作，而不少交待劇情的地方，會用上全CG製作的動畫。另外《MOTHER》系列中備受好評的音樂，也在《MOTHER3》上復活過來！音樂的質素更是超越了64運用盒帶的境地，在「SPACE WORLD 99」展出時，場中更設了耳筒，讓玩者能夠細味那些精彩的音樂。





DONKEY KONG 64（暫稱）

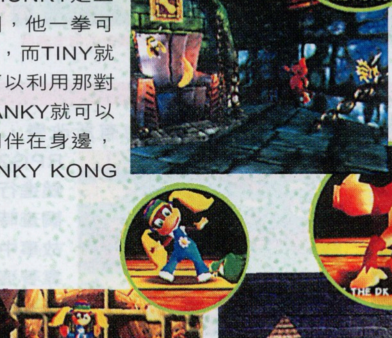
N64	
製造商：任天堂	售價：7800日圓
發售日：12月發售暫定	
容量：未定	
1P/ACT/ 對應震動PAK	

在超任時期的《DONKEY KONG》已很受玩家歡迎，現在任天堂宣佈會將此作品移植到N64上，相信很多玩家聽到這消息一定非常高興，因為超任時期的《SUPER DONKEY KONG》實在太有趣，很多玩家也期待這遊戲會推出N64版本，而現在終於夢想成真。今次N64版的《DONKEY KONG 64》增加了不少新元素，而且主角由只有DONKY和DIDDY兩人增加到五人，遊戲的樂趣必定大增，相信到遊戲推出時有機會令N64主機的銷量上升也說不定。

最新一輯的猩猩父子團

同伴兩名變五名

在超任時遊戲中可使用的角色只有DONKY和DIDDY兩人，到了N64，廠商就由兩名同伴增加到五名，他們就是LANKY、CHUNKY和TINY，CHUNKY是五人之中力量最大的一個，他一拳可輕鬆將一塊大岩石打碎，而TINY就擁有一對大耳朵，她可以利用那對耳朵作短暫性飛行，LANKY就可以在空中浮游，有這班同伴在身邊，任何事也不會難到DONKY KONG他們。

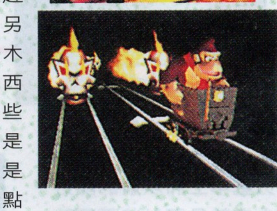
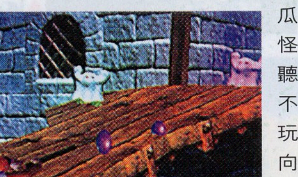






大量迷你遊戲

在遊戲途中會出現一些迷你遊戲，這些迷你遊戲的數量超過15種，玩法亦有很多種，如其中一種迷你遊戲就需要玩者坐在一卡火車卡上，而後面有一輛死亡火車追趕着，玩者要不停按掣避開火車的追趕，另一種就是有一個有九個圓木桶的地方，木桶會不斷走出一些怪獸，玩者就要利用西瓜射擊那些怪獸。單是聽了兩種是不是想快點玩得到？各位不用心急，因為任天堂一向都是慢工出細貨，不用急的，耐心點等待吧。

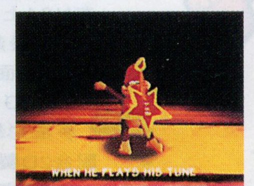
新的遊戲系統

今集《DONKY KONG 64》除了加入新角色外，亦加入了新的遊戲系統，這個新加的系統很有趣，使用方法亦很簡單，首先按着Z掣不放後再按手掣上四個上C、下C、左C和右C四個按鈕其中一個，之後角色就會根據按下的按鈕以不同的道具做出四種不同的動作，以下就是這系統的簡單介紹。



樂器演奏

第一種特殊動作，使用後角色會拿出一種樂器演奏，暫時未清楚知道有甚麼用途，亦不知道有沒有攻擊能力，可能只是一種無聊的特別動作吧。



武器使用

第二種特殊動作，使用後角色會裝備上武器攻擊敵人，每個角色所使用的武器種類各有不同，例如CHUNKY的武器就是一支威力強大的大炮，如果在近距離被這支大炮擊中，相信會出現一擊KO的情況，筆者估計應該可以將這些武器POWER UP或者交換使用，如果是的話那就太好了。



擲炸彈

第三種特殊動作，角色會拿出一個大炸彈擲出去，用途應該是將某些特定的障礙物破壞，又或是作攻擊敵人用，不過每位角色擲炸彈的遠近會因為體型問題而有所不同，希望廠商會造出一個滿意的答案給玩家吧。

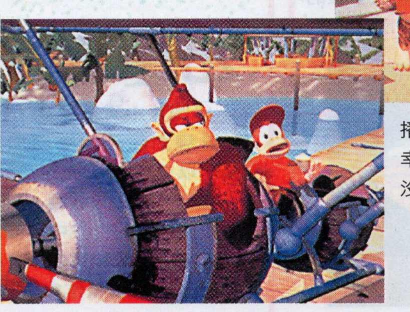
寫真攝影

看名便知道這是一個拿出相機拍攝的特別動作，和PS的METAL GEAR一樣，玩者可以用相機在遊戲世界任何一處地方進行拍攝，如果幸運的話很可能會拍攝到一些珍貴的照片。

以上就是四種特殊動作的簡單介紹，而這隻《DONKEY KONG 64》的介紹亦到此為止，筆者答應大家，如果遊戲一有任何最新消息，筆者一定會和大家作第一時間的報導。

《DONKET KONG》出卡通片

收到最新消息，就任天堂會為《DONKEY KONG》製作一輯全部由CG造成的卡通，而時間就由10月1日開始，每個星期一的6點30分7點正，於東京系電視台播放，往在日本的朋友實在幸福，不知香港的小朋友有沒有機會可以看到呢？



Text by 阜林三郎

SUPER MARIO RPG2

N64
製造商：任天堂
售價：6800日圓
發售日：預定2000年1月　容量：未定
RPG / MEM內藏 / 對應震動Pack

2D瑪利奧於N64上復活！

在超任時備受好評的《SUPER MARIO RPG》，如今以一個全新的姿態在N64上推出其續編！有別於超任版的模擬3D畫面，《SUPER MARIO RPG2》運用了多邊形製作的背景，配合2D製作的人物，加上與《Yoshi's Island》相近的風格，令不少看慣了3D瑪利奧的玩者，有一種耳目一新之感。

◆基本上是2D橫向捲動，而在一些地方可以向畫面深處移動

指令加ACT的戰鬥

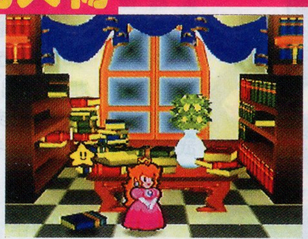
基本上戰鬥與一般RPG同樣指令式，不過《SUPER MARIO RPG2》仍然保留了那個按鈕系統，即是說在特定的時間中按鈕可增加攻擊的威力。而在戰鬥中選擇了指令後，畫面中會出現一個能源棒，只要配合時間按鈕，攻擊力會隨著能源棒的增加而加強。



◆像放映機般的指令選擇

同伴仍是瑪利奧世界的人物

在《SUPER MARIO RPG》裡，作為同伴的全都是原創的人物。而在《SUPER MARIO RPG2》裡，作為瑪利奧同伴的，都是大家認識，在瑪利奧世界出現的龜怪、蘑菇怪等人物。而作為冒險同伴的他們，也會在戰鬥中助瑪利奧一臂之力。


◆谷巴大王與桃公主當然也會出場啊！

此外瑪利奧本身也有所改變，在《SUPER MARIO RPG2》裡，他們拿著一個大鎚進行冒險，除了戰鬥外，在調查時也會用上這個鎚子。而故事中出現的各種謎題，便是靠著這個鎚子，與及同伴們的特殊能力去解開。

◆砰！會有什麼出現呢？

TEXT：藍海

N64
製造商：任天堂
售價：6800日圓　容量：256M
發售日：2000年3月發售暫定
1P/ACT/對應震動PACK

星之卡比64(暫稱)

可愛非常的卡比再次和大家見面！

超任時代大受小朋友歡迎的「星之卡比」，再次在N64中與各位小朋見面，今次N64版的《星之卡比64》很多地方都被大幅度改良，單是畫面已由當年的2D橫向畫面已變成和《瑪利奧64》一樣在一個3D的立體空間內進行遊戲，空間由2D變為3D，遊戲的可玩性必定增加不少，以下就是遊戲的簡單介紹。

遊戲故事

今集的遊戲故事是講述卡比為了幫助一班妖精和將一些不知原因而變了壞人的好人，就與一班不明來歷的敵人展開戰鬥，一面幫助妖精一面尋找方法將那些變了壞人的好人變回原狀，就這樣卡比就開始了他在今集的冒險旅程。



新複製能力

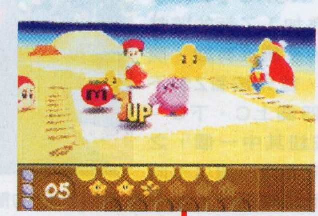


卡比的攻擊方式一向都是將敵人的攻擊複製後轉為己用，在今集中除了這種複製能力會保留外，卡比亦增加了一種新的能力，這種能力基本上和以前的能力沒甚麼分別，但這能力最特別之處就是可以將兩種敵人的能力複製然後一起使用，這樣就會令到卡比的攻擊方式更加多姿多彩。



2D變3D

從圖片中可以看到，由建築物到所有角色都已經由超任的橫向顯示變成3D的立體顯示，以往的橫向動作已經變成和《瑪利奧64》一樣可作全方向移動，令玩者可以可以自由自在的在遊戲的世界中四處活動。雖然變成立體空間，但操作和超任版一樣都是非常簡單，各玩家不用擔心操作會變得困難不能適應。



撰文者：山寺良牙

CHORO Q 64 2



N64 製造商：TAKARA
發售日：予定11月發售
價格：6800日圓 容量：96M
RAC／最大4P／MEM／對應振動PACK

混亂不堪的格蘭披治大賽



一直在很多賽車遊戲中特具異色的《CHORO Q》(另名：《Q版賽車》)，在各機種推出後，其N64版本亦推出最新一作，今次簡單的介紹一下。

首先賽道方面會有很多新的樣貌出現，例如：沙漠、雪地、森林之類的賽道，當然在賽道內亦會很多有趣的地方例如跳台；另外亦會再度承襲上集的規則，就是賽事中會有六架車上場，只要取得第三名或以上的名次，便能偷取第三名以下的對手的零件，分分鐘對手方面會有不錯的零件也說不定，不過相反的話是會被對手取去零件的。





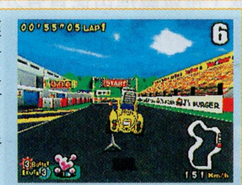


至於今次會出場的零件比前作多30多件，達到140件，當中會分為車身、引擎、車輪、剎車、轉向、強化零件，除了會加強自車性能的零件外，亦會有不少沒多用的「裝飾用」零件，例如在車頂裝上天線也可以，總之是任玩者組合成一架獨有的車。





另外今作中車輛會增加一個新功能，就是可以隨時讓車輛跳起，按鍵是「R+3D捍的↓」，這個功能十分之有用，遊戲中對手是會作出攻擊的，特別是地雷之類，一使用這個功能的話，便能輕易的避過；不過同時亦有弱點，就是使用後車輛速度會降低少許，所以最好在無必要的情況下盡量不要使用，而連射跳躍更是免得過就免。



模式簡介

Single Race

有九條賽道出現，玩者可隨意選一條賽道比賽，只要玩者能進入頭三名便能搶去對手的零件；相反的話當然是會被偷去零件。

Choro Q Grand Prix

每場Grand Prix會以三條賽道為一組，亦即是說共有三組Grand Prix比賽，基本也是得分制比賽，不過留意一點就是有某些零件只能在本比賽中勝出才能取得。

Time Attack

——不用多說就是玩時間賽

VS Race

顧名意義便是對戰模式，以N64的機能來說，對戰可以最多4玩者同時進行，多人玩的話當然是樂趣更多啦！

TEXT：藍海

N64 製造商：HUDSON
售價：未定
發售日：1999年12月 容量：256M
1P~2P/RPG/對應64GB PAK

ROBOT BONKOTS 64~七海焦糖

全新姿態的機械人於N64上登場！





可與GB版LINK UP《ROBOT BONKOTS》終於在N64上推出，N64的遊戲舞台和GB版不同，今次的遊戲舞台是環繞着一個分為七個部份的海洋進行。另外、如果玩家沒有GB版的遊戲，亦仍然可以玩這個遊戲，但如果是有GB版的話，那你就可以利用GB版中的同伴在N64版上繼續他們的冒險旅程，以下就是這遊戲的簡單介紹。

原創機體

在GB版的《ROBOT BONKOTS》中，機體的種類就已有153種，但今次64版的《ROBOT BONKOTS 64~七海焦糖》中廠商就會另外再增加超過10部以上的全新機種，而右邊的兩張圖片就是今次新增的原創機體其中兩部。





兩隊主角隊

今次N64版的冒險目的，就是在世界各處尋找不同的機械零件去製作出一部「幻之機械人」，而在今次的冒險旅程中有一特別之處，就是會有兩隊，一隊有二人的主角隊伍，在遊戲開始前電腦會要玩者從兩隊伍中選擇其中一隊來進行遊戲，選擇不同的隊伍可能會出現不同的故事。



戰鬥畫面

這隻《ROBOT BONKOTS 64~七海焦糖》最大的魅力，莫過於她的機械人戰鬥畫面，今集的戰鬥畫面會由GB版的平面戰鬥變成以3D畫面顯示，這令遊戲的壓迫力大大增強，相信有玩過GB版《ROBOT BONKOTS》的朋友聽到這消息一定興奮不已。





TEXT：藍海

N64 製造商：任天堂
售價：6800日圓　容量：256M
發售日：2000年2月發售暫定
1P~4P/STG/震動PACK、POCKAT CAMANA對應

PERFECT DARK(暫稱)

又一隻主角是女性的動作遊戲

以名作《GOLDENEYE007》遊戲系統開發的射擊遊戲——《PERFECT DARK》，遊戲的主角由男性變為女性，身份更由特務變成特殊搜查員，除了以上不同，遊戲還有甚麼不同之處？下文將會為大家介紹。

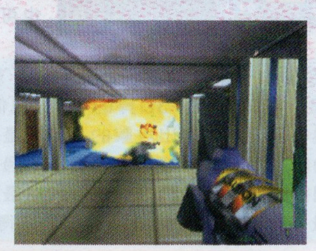
遊戲故事

《PERFECT DARK》的故事時間是西曆2023年，芝加哥情報局收到由一位科學家發出的求救訊號，於是情報局就派特殊搜查員「祖安娜．達」去拯救這位科學家，這種簡單的拯救行動以祖安娜的身手絕對卓卓有餘，但這個拯救行動只是一個開始，祖安娜在這次拯救行動中不知不覺已經被捲入一個世界性的陰謀行動，究竟故事之後的發展會如何？祖安娜又可否將這個陰謀識破？待遊戲推出便自有分曉。



遊戲系統

遊戲的系統是以《GOLDENEYE007》為藍本，同樣都以第一身視點來進行遊戲，對一班熱愛《GOLDENEYE007》的玩家來說絕對是一個喜訊。在武器系統方面，和「007」一樣，都是可以將被打倒的敵人手上的武器拿來使用，即是可以將一些武器火力強大的敵人打倒然後拿取他的武器據為己用，那麼玩家便不用害怕武器彈藥不足這問題，因為就算手上武器的彈藥不足，也可以奪取敵人的武器使用。



四人對戰

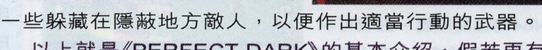


相信很多玩家都在《GOLDENEYE007》中感受過四人對戰的精彩，那種四人在同一空間中你追我逐、互相撕殺的場面大家必定記憶猶新，而這隻《PERFECT DARK》亦繼承了這個四人對戰系統，在遊戲推出時一定會再次引起另一鼓多人對戰熱潮。

武器

武器方面，從廠方的資料中可以知道會有一種熱能探測的武器，詳細情形還未清楚，不過估計這應該是一種用來探測一些躲藏在隱蔽地方敵人，以便作出適當行動的武器。

以上就是《PERFECT DARK》的基本介紹，假若再有這遊戲的最新消息，本刊定必第一時間為大家報導，再見。



TEXT：藍海

N64 製造商：任天堂
售價：6800日圓　容量：256M
發售日：99年11月暫定
1P~4P/ACT/震動PACK

STARTWINS

打倒邪惡的機械昆蟲軍團！！

一班邪惡的機械昆蟲，不斷向其他惑星展開侵略行動，宇宙警備隊「JET FORCE GEMINI」之一的主角，就受命去將這班四處進行侵略的機械昆蟲趕走，要令他們不敢再四處侵略，面對這班邪惡的機械昆蟲，究竟主角能否將這任務達成呢？



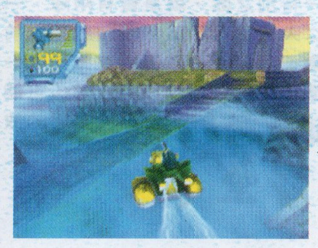
遊戲故事

一班非常邪惡和可怕的機械昆蟲軍團在宇宙中不斷向其他惑星進行侵略、襲擊，身為宇宙警備隊「JET FORCE GEMINI」之一的主角受命將這班可惡的機械昆蟲趕回去自己的星球，於是就聯同隊友和一隻機械狗一起去執行這項艱巨的任務。



簡單的動作遊戲

遊戲和撒爾達一樣，都是在一個立體空間內進行，敵人隨時隨地都會出現攻擊主角，玩者時時刻刻都要提高警覺。從圖片中可以看到玩家可以控制的角色應該有三人，而三位角色之一的機械狗更擁有變身能力，只要牠裝備某種特定道具就可以變身成其他樣貌，非常特別。而且在遊戲中不論是我方或是敵方的角色都設定得非常可愛，相信這一定會吸引到一些不愛遊戲機的朋友。



豐富武器種類



遊戲中可使用的武器種類相當之多，單是圖片中可以見到的武器已經有四款，在進行遊戲時定會增加不少樂趣，而且從廠方口中得知遊戲會有機會加進多人對戰模式和迷你遊戲，如果這是真的話，遊戲的可玩性便會大大增加，因為多人對戰的樂趣往往都可能較玩遊戲故事更為吸引呢！

由於廠方公佈的資料不多，所以這隻JET FORCE GEMINI的介紹就暫時到此為止，不過只要開發商一有甚麼最新消息，本刊及筆者一定會第一時間為大家送上。

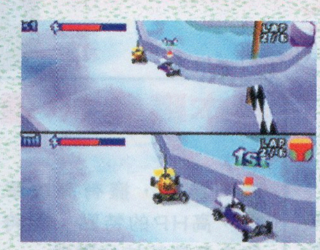
TEXT：藍海

室內搖控車大賽

N64 製造商：任天堂
售價：5800日圓　容量：256M
發售日：1999年10月發售暫定
1P~4P/RAC/對應震動PACK

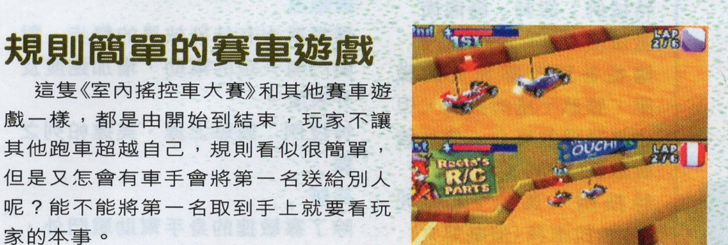
操作簡單的賽車遊戲

這隻遊戲對上一次發表時，遊戲名稱本身是叫《MINI RACER》的，《室內搖控車大賽》是到今個月才決定的，至於改變遊戲名稱的原因，相信是廠商認為這個名稱比前一個更加貼切吧。



規則簡單的賽車遊戲

這隻《室內搖控車大賽》和其他賽車遊戲一樣，都是由開始到結束，玩家不讓其他跑車超越自己，規則看似很簡單，但是又怎會有車手會將第一名送給別人呢？能不能將第一名取到手上就要看玩家的本事。



自製賽道

遊戲中有一個模式是供玩者自行設計賽道，從圖片中雖然只有五種指令選擇，其實這五個指令已經包括很多功能，例如想造出一個比較急和窄的彎，就可以用第一和第二個製作指令，先用第一個指令調整彎位的闊窄，再用第二個製作指令改變彎位的角度，而其他三種製作指令，就可以直路、S字路這些比較特別的賽道，只要加點創意，任何人都可以製作出一條屬於自己的賽道。



多款車種選擇

遊戲中供玩者選擇的搖控車車種類亦有八種之多，而八款中亦分為兩種，一種是跑車，另一種就是房車，跑車款式對一些越野式賽道比較好，而房車款式就對一些公路式賽道比較好，玩者可以依自己口味選擇其中一種遊戲。

TEXT：藍海

N64 製造商：任天堂
售價：6800日圓　容量：未定
發售日：2000年4月發售暫定
1P/SPT/對應震動PACK

糸井重里之釣鱸No.1決定版

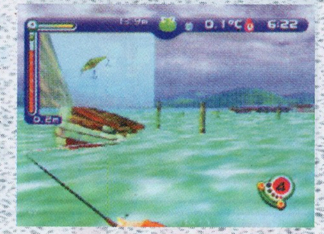
超任釣完終於論到N64釣

超任時代大受釣魚一族歡迎的釣魚遊戲《糸井重里之釣鱸No.1》，終於在N64上推出其系列的第二集，名稱和超任版差不多，開頭的幾個字都是糸井重里之釣鱸No.1，只是最後加多決定版三個字，全名就是《糸井重里之釣鱸No.1決定版》，現在就為大家簡單介紹一下。



不再十字按鈕

在超任時代，「3D控捍」這東西可以說只有電腦遊戲才會擁有，所以那時候的《糸井重里之釣鱸No.1》只有使用十字按鈕。但當到了N64時代，這隻《糸井重里之釣鱸No.1決定版》就可以用N64手掣附有的3D控捍來進行遊戲，用3D控捍來玩這些模擬真實的運動遊戲，相信怎樣也必定會比用手掣玩好。



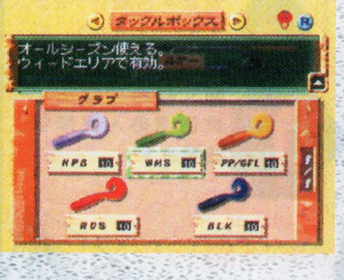
道具多多

釣魚遊戲的必須道具「魚鉤」，在遊戲中亦有很多選擇，正所謂釣不同的魚要用不同的鉤，要選擇適合的魚鉤才會釣到一條肥美的大魚，不過說到底都是要玩者自己去判斷，因為釣魚的人不是筆者而是玩家自己本人呢。

大幅度改良

遊戲時如果裝上震動PACK，玩家就可以感受到和真正釣魚一樣的樂趣，因為廠方為了令遊戲更加真實，就連水流震動這樣細微的感覺都會經由震動PACK傳到玩者手中，即是和撒爾達傳說內的釣魚遊戲情況一樣，相信這必定能帶給各玩家一種新感受。







Text by 打DQ大的阜林三郎

DRAGON QUEST VII 伊甸的戰士們

歡迎光臨職業介紹所

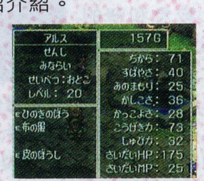


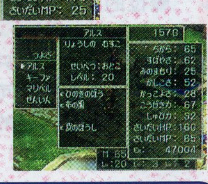
製造商：ENIX
售價：7800日圓　發售日：12月29日
容量：CD-ROM x 2　記憶：未定
RPG / MEM

轉個理想的職業吧！

終於定下發售日及價格的《Dragon Quest 7》，仍會繼續使用轉職系統。現時公開了的職業分三類，分別是基本職業、上級職業及怪物職業，共有16種職業，就在這裡介紹介紹。

職業有何用？

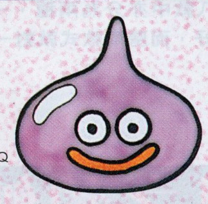




基本上，《DQ7》的每個人物都有固定的職業，例如主角是漁夫之子，傑法是王子等。但是當轉為冒險者的職業(基本職業)後，人物的能力值便會因應職業而變化，譬如轉為戰士會加強力量，魔法師會加強智慧。此外亦會在成長的過程中，學習到特技、魔法等東西，對冒險有一定的影響。

怪物職業３種

會懂得該種怪物的特技，同時亦擁有其特性，詳細不明。公開了的怪物職業有史萊姆、蓋美拉及腐爛屍體三種。



◆轉職成史萊姆，會否學會《DQ Monster》中最強的攻擊咒文？

大量新人物登場

為各位介紹一下《DQ7》中出現的同伴及部分與主角們有關的人物。

同伴們



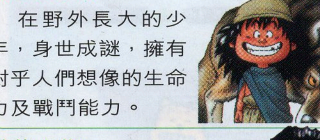
愛娜(アイラ)

劍術一流的女劍士，在大地之民族中長大。除了劍術外，其舞藝也是非常優秀。



梅爾賓(メルビン)

一把年紀的老劍士，傳說是多年前與神合作打倒魔王的英雄，但是實際的情形沒太多人知道。



嘉保(ガボ)

在野外長大的少年，身世成謎，擁有對乎人們想像的生命力及戰鬥能力。



瑪利(マーレ)

主角的母親，堅強非常，不懂得懼怕，是個活潑充滿氣概的女性。

班斯·古蘭(バーンズ・グラン)

傑法的父親，古蘭艾斯特的國王，是個深得人民厚望的君主。

其他人物

波爾卡奴(ボルカノ)

主角的父親，魁梧的漁夫，希望兒子能夠繼承其事業。



莉莎公主(リーサ姫)

傑法的妹，自小體弱，是個溫順的女孩，非常仰慕兄長。

基本職業１０種

戰士

戰鬥專家，擁有高攻擊力、高HP的特點，能夠學會各種斬技的職業。

特技例：突刺、斬龍術

魔法使

擅長各種攻擊咒文的職業，雖然不擅肉搏戰，但也是重要的戰力，會加強智慧及MP值。

特技例：美拉(火球咒文)、拉里荷(催眠咒文)

武鬥家

擅長赤手空拳戰鬥的傢伙，除了增加速度外，會心的一擊出現率也較其他職業高。

特技例：正面直拳、回旋踢

僧侶

主力是回復系的咒文，加上有一定的戰鬥能力，跟魔法師同樣是不可缺少的職業，會增加智慧。

特技例：巴基(真空系攻擊咒文)、扎奧拉魯(復活咒文)



舞蹈家

懂得跳出有特殊效果的舞步，對戰鬥有一定的幫助，增加速度及外表度。

特技例：誘惑之舞、美達帕列之舞

盜賊

除了靠敏捷的身手幫助戰鬥外，所學會的特技在移動時有非常大的效用，會增加速度值。

特技例：夫羅米(確認位置的咒文)、忍足

新 吟遊詩人

利用歌聲及各種歌曲支援戰鬥的人物，會增加智慧值。

特技例：催眠之歌、醒覺之歌

新 水手

對海上的移動及冒險非常有利的職業，會增加防禦力。

特技例：海鳥之眼、釣魚

新 牧羊人

借助羊的力量戰鬥的職業，沒有特別的長處或弱點，實力亦比較平均。

特技例：荷伊米(HP回復咒文)、羊毛防禦(減少冷凍系一半傷害)

新 笑匠

只懂得惹人笑的特別職業，與姚往的遊藝者相似，一般能力偏低，但是外表度會很高。

特技例：大笑話

上級職業３種

Battle Master

戰士及武鬥家混合而成，速度、力量、HP等戰鬥用能力很高，也會經常使出會心的一擊。

特技例：飛鷹斬(2回攻擊)、投石

賢者

揉合魔法使及僧侶的職業，擅用各種魔法之餘，MP消耗較少，HP及智慧都很高。

特技例：扎拉基(團體即死咒文)、比荷馬拉(團體HP回復)

魔法戰士

擁有戰士的力量之餘，同時也懂得攻擊系咒文，力量、智慧、HP、MP都很高。

特技例：火炎斬、雷電斬



TEXT：赤目黑龍

PLUS PLAM



PS
製造商：拓洋興業
發售日期：發售中 售價：3800日圓
記憶：2 BLOCKS 容量：GD-ROM
PUZ/ MEM/ 2P

在眾多種類的家用遊戲之中，相信PUZ亦是一種相當受歡迎的遊戲種類，因為不用有太高的技術，而且沒有年齡限制，任何人也可以玩，又沒有甚麼故事性，所以一直以來也是大家用以消閒的遊戲種類，而PUZ遊戲的玩法其實不外數種，不知大家覺得《PLUS PLAM》又是哪一種呢？

簡單的遊戲方式



在《PLUS PLAM》這個遊戲之中，共有3個遊戲模式，分別是「ONE PLAY」(1人で遊ぶ)、「TWO PLAY」(2人で遊ぶ)及「FREE對戰」(フリー対戦)，不過，基本上這些遊戲模式也沒有多大分別的，首先的「ONE PLAY」模式，基本上大家可以視之為「STORY MODE」，因為如果大家不在OPTION(おぷしょん)之中將STORY(ストーリー)設定為なし(沒有)的話，在「ONE PLAY」之中便會出現很多又長又悶的對話，這便是故事模式了！

至於「TWO PLAY」和「FREE對戰」也是非常一般的模式。「TWO PLAY」模式主要是讓兩名玩者對戰，而玩法方面則和之前的「ONE PLAY」完全一樣，不過，選擇的人物便是遊戲之中的全部(也只是有8人而已)；最後的「FREE對戰」模式其實基本和「TWO PLAY」一模一樣，唯一不同的便是這是以玩者對抗電腦的模式，而人物選擇方面，同樣可以選齊所有的人物，所以這模式和「ONE PLAY」模式是有9成半相同的，只是沒有了那個謂的故事而已。

有色盲就唔好玩！！

顏色轉換是致勝要訣



其實所有的PUZ遊戲也有一個共同特點，便是要將版圖之內的東西消去，而《PLUS PLAM》也是一樣，在這遊戲之中，共有6不同的「珠」，這些珠是被分為6種不同的顏色，分別是「紅」、「藍」、「黃」、「綠」、「白」、「紫」，而這6種顏色又被分為3組相對的顏色，是「紅」對「藍」、「黃」對「綠」、「白」對「紫」，這組合便遊戲的精要所在！



在遊戲之中要怎樣才可以將珠消去呢？當然又是令3顆一樣顏色的珠成一直線(只限橫和直)，不過，在這裏是有一點奧妙的，因為這些珠的出現是一顆一顆的，那麼，豈不是太過簡單了嗎？錯了！因為在遊戲之中，玩者是可以利用以上所說的「相對顏色」，簡單的說，玩者可以將珠的顏色自己轉變，例如是紅變藍、白變紫，玩者便是要利用這些特點來進行遊戲，而另一方面，在消去珠的同時，如果被消去的珠的附近(左、右、上、下)是有其他珠的話，這些珠便會變成其相對顏色，這樣，遊戲便變得有點複雜了，大家既要盡快消去版圖上的珠，又要小心顏色的轉變，而為了要勝出，更要做出不同程度的「連鎖」，所以這《PLUS PLAM》絕對不是一隻一般的PUZ遊戲呢！

人物簡單攻略

狄奧(テオ)

遊戲的主角之一，能力亦是最平均的一個，他的必殺技是將一定數量的「法碼」掉進對方的版圖之中，阻止對手製造連鎖。

卡拿(カナン)

遊戲中另一名主角，能力方面和狄差不多，而他的必殺技便是令對手的珠在一定數量之內不能轉變顏色。

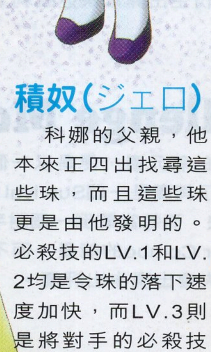
科娜(フローラ)



她是狄奧和卡拿的朋友(？)，可是她經常也是抱病在身的，然而，她的必殺技是眾人中最「惡毒」的，那便是將最重的珠消去(LV.1)；將自己最重的珠消減輕(LV.2)；將自己最重的珠(重量)和對手的交換(LV.3)。

瑪娜(マナ)

卡拿的妹妹，是一名非常健康的小女孩，她的必殺技是令對手的珠的顏色「大混亂」，至於受影響的珠的數量則是以發動時的LEVEL而定，LEVEL越高，受影響的珠便越多。



布洛(ブロウ)

他是一個非常勤奮，不過又相當偏激的少年。他的必殺技是令一定數量的珠落在對手的版圖之內，數量多少則取決於是哪一個LEVEL。

積奴(ジェロ)

科娜的父親，他本來正四出找尋這些珠，而且這些珠更是由他發明的。必殺技的LV.1和LV.2均是令珠的落下速度加快，而LV.3則是將對手的必殺技數量減至0。

拿些路(ラセル)

這是遊戲之的最後BOSS，他的實力當然是非常高，他的連鎖能力亦最強的，而他的必殺技是將自己最重的珠的重量增加(LV.1)；將對手最輕的珠的重量增加(LV.2)；將對手所有的珠的重量減輕(LV.3)。

狄姆拉(ディラム)

他雖然是一個口不擇言的人，不過，他的而且確有着非常高的實力。他的必殺技是將自己最低層的珠消去(LV.1)；將對手的最低一層珠反轉(LV.2)；至於LEVEL 3則是一個謎。

Text by 阜林三郎



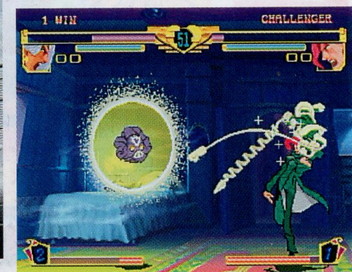


街機版續編移植

剛於PS推出了的格鬥遊戲《Jo Jo奇妙冒險》，同時宣布移植的DC版，將會改為移植街機版本的最新作《往未來的遺產》，究竟兩隻之間的分別何在？



◆吃我狠狠的攻擊吧！



Jo Jo奇妙冒險 往未來的遺產

街機版新作完全再現

新要素 1：16 名替身使者

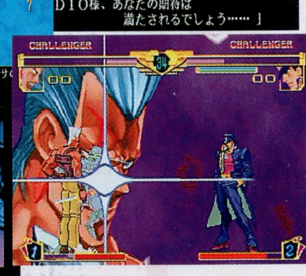
在《往未來的遺產》中，基本可選擇的人物，由上集的11人增加至16人（不過PS版都有了…）。而上集作為隱藏角色的Dio，今集亦成為了可選擇角色之一。另外原有的11人，他們的在必殺技方面，也會作出一定的調整及增加。

◆怎可以少了Dio大人的份？

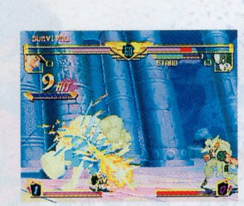




ァニラ・アイス：
DIO様、あなたの期待は
満たされるでしょう…… 」

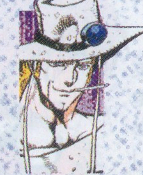


新來的 5 名替身使者



荷爾・荷斯 (替身：Emperor)

其替身擁有能夠自由操蹤子彈軌道的能力，不論一人也好，跟其他角色搭檔也好，都是一個能發揮其實力的不俗角色。



亞奴比斯二刀流波拿尼夫 (替身：亞奴比斯神)

被藏於劍中的亞奴比斯神替身入侵，陷入混亂狀態的波拿尼夫。運起二刀流的他已是非同小可，加上能夠記憶及運用對方的技倆，更是一個難纏的傢伙。



瑪拉雅(替身：柏絲圖女神)

替身的能力是把所有接觸到的物體磁化。看似柔弱的她，經常把藏起來的小刀、螺絲等東西，出其不意的用來攻擊對手。



Vanilla Ice (替身：Cream)

對Dio絕對忠誠的替身使者。其吸血鬼的替身能夠把一切吸進亞空間，讓對手消失得無影無蹤的強力傢伙。



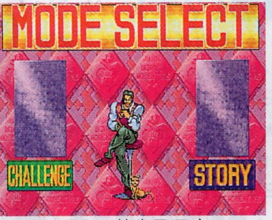


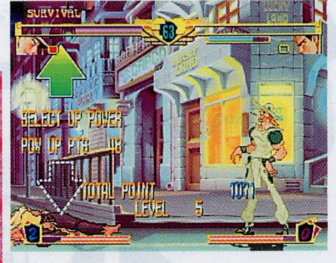
Pet Shop(替身：Horus)

擁有替身能力的隼，亦有著人類般的思考。替身能夠自由操蹤冰，加上本身的機動力，衍生出非常快速銳利的攻擊。

新要素 2：Challenge Mode

另一個在《往未來的遺產》出現的新元素，便是以一個人物不停戰鬥的「Challenge Mode」，說穿了其實是一個Survival mode，將會與所有在遊戲中出現的對手對決，而每當擊倒一個對手時，玩者可選擇回復體力，還是回復Super Combo的能量。而不論是被擊倒或是擊倒所有對手，最後約瑟夫會出現作出評價。





Text by 阜林三郎

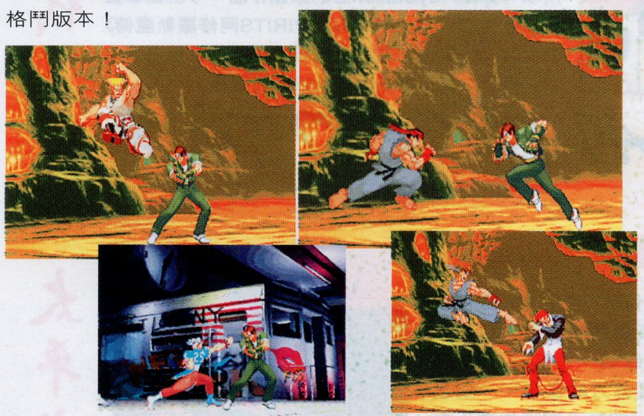
SNK vs. CAPCOM(暫稱)

真正最強誰屬？

AD/DC 製造商：CAPCOM
價格：未定　發售日：未定
容量：未定　記憶：未定
FIG / 對應周邊未定

實現夢幻之對決

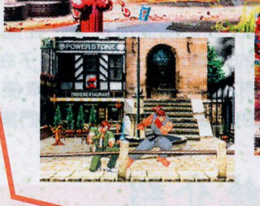
這個可能是不少2D格鬥迷的夢想，兩大格鬥遊戲生產商，CAPCOM及SNK的遊戲人物，能夠在同一個遊戲中出現對壘，而現在這一個不再是夢，已經成了事實！《SNK vs CAPCOM》一系列遊戲中，相信最受注目的，將會是這個將會於街機及Dreamcast推出的格鬥版本！



實際是《KOF vs SF》？

現時《SNK vs CAPCOM》公開了的出場人物有12名，SNK及CAPCOM各佔一半，而當中主要是來自三個遊戲，包括《Street Fighters》、《餓狼傳說》及《the King of Fighters》。此外根據製作人CAPCOM的船水 紀孝先生表示，遊戲的出場人物已全部決定，遊戲本身的感覺，會看似是《KOF vs Street Fighters》的樣子。而遊戲將會用上新製作的系統，務求能夠消除雙方人物之間的差異，解決遊戲上平衡度的問題。







12名格鬥家

一口氣為大家介紹已公開的12名出場人物。

SNK side

草薙 京

《KOF》94至98的主角，草薙流古武術的繼承者。遊戲中出現的仍是《KOF98》的形像，其穿了多年(笑)的學生服，頭帶及太陽徽章的手套，都是其標誌。究竟是他的鬼燒厲害，還是Ken的火炎昇龍拳厲害？



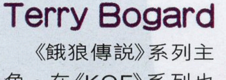
八神 庵

從草薙家分裂出來，一直居於歷史黑暗面的八神家的末裔。其冷酷的外表及強力的技倆，令他與草薙的受歡迎程度不相上下。在《SNK vs CAPCOM》中會否出現因大蛇之血瘋狂的八神呢？

不知火 舞

使用不知火流忍術的女忍者，是元祖的「搖胸」人物(笑)。在《餓狼傳說》及《KOF》系列中也是數一數二的受歡迎人物，在《SNK vs CAPCOM》能否再看她「波濤洶湧」確是不少fans的重要課題呢(笑)。

Terry Bogard



《餓狼傳說》系列主角，在《KOF》系列也是重要角色之一。擅長各種武術及喧嘩殺法的格鬥家，今次代表SNK出場，他的帽子會用上什麼字呢？

雷電(Raiden)



《餓狼傳說》系列著名的巨漢型人物，本身是名為Big Bear的摔角手，戴上面具後，便成為活躍黑暗格鬥界的摔角手，與Zangief的比試令人期待！

二階堂 紅丸

《KOF》系列準主角，在《KOF99》是唯一留下在主角隊的角色，豎直的髮型可說是他的標記。其必殺技以電氣攻擊為主，與《Street Fighters》的Blanka相比誰較強？



CAPCOM side

隆

《Street Fighters 3》以外全系列主角，為追求成為真正格鬥家，而在世界各地到處流浪。是一個面對任何對手，都會全力以赴的硬漢。由《Street Fighters 2》開始，紅頭帶及拳套成了他的標誌。

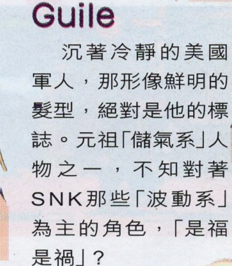
Guile



沉著冷靜的美國軍人，那形像鮮明的髮型，絕對是他的標誌。元祖「儲氣系」人物之一，不知對著SNK那些「波動系」為主的角色，「是福是禍」？

春麗

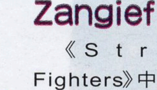
以快速華麗的腳技著名的女刑事，亦是格鬥遊戲的元祖女性角色，出道10年以來仍是極受歡迎，從未減退。相信在《SNK vs CAPCOM》中，與不知火 舞不只是拳腳的比試呢(笑)。



Ken

隆的同門兼好對手，金髮紅袍，加上那會出火的火炎昇龍拳，無疑是他的象徵。相信在《SNK vs CAPCOM》中，會出現以他那個著名的遊艇背景吧。

Blanka



因空難留落亞馬遜森林，在野生環境下長大的傢伙。著名的技倆是發電和Rolling Attack，他跟紅丸兩個「發電機」的比試相信會很有趣。



Zangief

《Street Fighters》中著名投技人物，那些充滿「爆炸性」的投技令人嘆為觀止。究竟著名的「十字旋風投」能否抬起Raiden那龐大的身軀？

※全為開發中畫面

TEXT：MARKS

劍客異聞録 甦りし蒼紅の刃

サムライスピリッツ新章

PS
製造商：SNK
發售日：預定12月 售價：未定
容量：CD-ROM 記憶：未定
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK

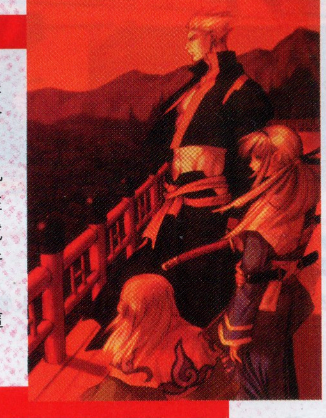
劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章



《劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章》就是『SAMURAI SPIRITS』系列的最新作品。由於這遊戲並不是由街機版移植，所以可算是PlayStation上的原創作品。今次故事舞台就是街機版《SAMURAI SPIRITS阿修羅斬魔傳》的大約二十年後，霸王丸已經變成了一個蒼老的劍士，而ナコルル則變成身型細小的聖靈。

劍的時代再次在太平盛世時出現

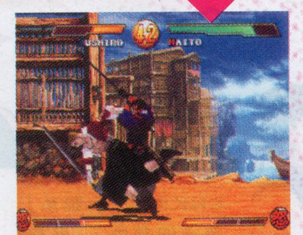
故事



一個沒有風、沒有月亮照耀的漆黑晚上。「來了嗎？」「是，朧先生。紅色眼睛的男女經已來到」在對話之後，擁有安詳面孔、長有長長鬍子的老人將閉合的眼睛將開，而在微弱蠟燭光的映照下浮出一雙眼睛的眼睛。

數年後，有三人從高高的地方向下望，一個背有長長帶刀的男子，一個肌白皮膚而妖豔的女子，兩者都有一雙紅紅的眼睛，而有一個無人知曉的老人在背後控制他們。女子便說「我們幾個復仇者，在進入了離天京之後，為了達成我們的意志就要把最大的障礙清除。」，而男子在俯視下方時說出「我們不行動，老鼠亦會自動送上門。」，之後霸業三刃眾便要將太平盛世的時代結束。各人將心想的事當成秘密收藏之後，而當戰者們集合在離天京時，故事就由這裏開始了。

系統介紹



雖然遊戲種類列為動作遊戲，但其實加入了很多格鬥系統在內。首先今集會採用一個全新的能源系統，從而實現了比以前的回合制更有實在與緊張感的對戰。全新的能源計會有三個越來越短的階段LEVEL設定，即被對手打至能源盡耗時，就會有多一條比較短的能源出現。

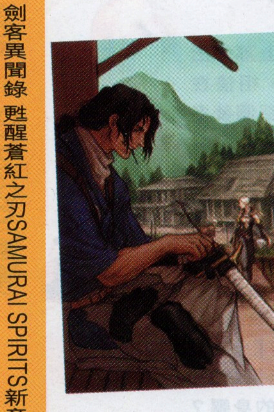
另外其中更有「回避」、「用刀背打」、「撥開」、「武器脱手技」、「格劍」等劍術格鬥加進入內，而產生不同的樂趣。不過當手上的武器被撥開和打至脱手時，攻防都會產生不利的狀態。

今次亦加入侍魂系列的「怒」系統，當受傷時和被攻擊而防守等狀態都會令「怒」的能源增加。到達憤怒的頂點時就可使用「武器脱手技」，以及採用可以使用各種「怒」攻擊的「怒SYSTEM」。由於每個角色都擁有不同類型的忍耐性，所以可從中反映角色的性格。



不過，當體力差不多沒有時是不能使用秘奧義或怒MAX時使用飛行道具，但可利用怒計所產生的「怒爆發」，而引發出遊戲中最大威力的「一閃」，來個一擊逆轉的攻擊。

PocketStation



雖然ナコルル和リムルル不是遊戲中可使用的角色，但PocketStation就有她們出現的兩個模式─附有警報器的時計和相似RPG的MINI GAME。

Samurai Watch



這個就是可以聽ナコルル和リムルル的聲音而知道時間的模式，當然以日語來說。不單每日有三種時間性的聲音設定，而且非常有趣。

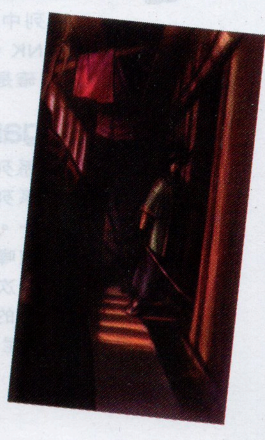




ナコPG

尋找方向為目標的「ナコPG」就是一個以ナコルル為主角的立體迷宮RPG，玩者在打倒敵人之餘，亦同時需要尋找迷宮的出路。





Non-Player Character

雖然今次**ナコルル**與**リムルル**都是不可以使用的角色，但她們的存在卻對故事卻非常重要。



ナコルル

她就是與自然一體化的聖靈。為了防止破滅危機，所以向劍士們作出啟示及請求幫助。



リムルル

雖然她擁有防止破滅危機的力量，但在20年前被某人暗算而被封印在離天京。

CHARACTER

九葵蒼志狼

榊銃士浪

サヤ（沙耶）

七坐灰人

乱鳳

花房迅衛門

霸業三刃眾

十六薙夜血

朧

霸王丸

吉野凜花

九鬼刀馬

命

服部半藏

つむじ風の臥龍

TEXT：MARKS

KOUDELKA クーデルカ

『亡靈』的呼喚！！



製造商：SNK
發售日：預定12月 售價：6800日圓
容量：CD-ROM×4 記憶：未定
RPG/MEM/對應DUAL STOCK

由「雙界儀」與「聖劍傳說」的音樂監督與有名的菊田裕樹自組公司—SACNOTH之後，所開發的第一個作品—『KOUDELKA』。遊戲的故事舞台就在19世紀末英國威爾斯的一個已成為廢墟的修道院。今次不單有OPENING的片段，而且亦有戰鬥等系統介紹。

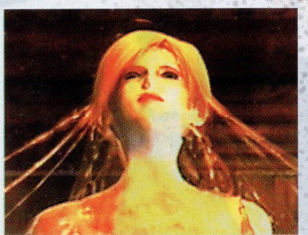


STORY



1898年10月31日的英國威爾斯。在濃霧的時候，有一名少女騎馬沿著海邊的懸崖走去，而她就是Kondelka。由於被『亡靈』呼喚，所以她前往已變成廢墟的莉美道修道院。Kondelka在潛入這個有很多不吉利傳聞，甚至有被惡魔咀咒的修道院不久，便遇上了因重傷而不能移動的男人。

眼看那男人的手上握有手槍，便知道他仍然在與某人戰鬥，而他卻不知為何說出「那傢伙不被鉛製子彈射中是不會死的」。剎那間，Kondelka的背後突然出現一股氣息。雖然她立刻轉身用刀插向那股氣息，但其卻沒有反應。後來那男人開的一槍，令那怪物走進黑暗中消失，而他們漫長的一天就這樣開始了。



CAPTURE

這遊戲的賣點除了那些漂亮的CG MOVIE之外，其實還有當中的人物動作捕捉技術。在一些人物不會移動的會話情況，如肩膀上下移動等亦都可以表現出來。雖然不會有中心人物，但在畫面中出現的所有人物同時可以表現出細緻的動作，這些都能夠在畫面中看到的。

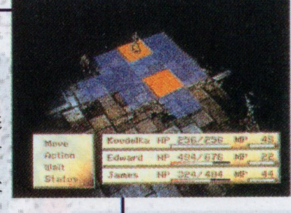


BATTLE SYSTEM

主角們在修道院中步行中，當遇上敵人時畫面都會改變而開始戰鬥。當中的戰鬥會採用SRPG那種以TURN制決定方格上的角色行動來進行。不過由於每次與MONSTER相遇位置的不同都會影響戰鬥開始時角色的陣式，所以需要相對性的臨時應變。另外這遊戲的戰鬥會有三個特點：

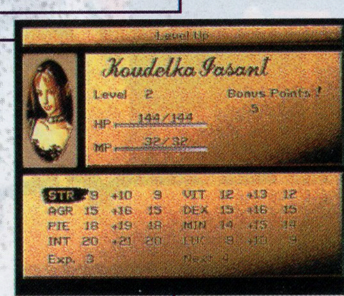
(1) 戰鬥場地

戰鬥場地是以5×7個不同的四方形方格組合而成。戰鬥開始時，玩者將可以在場地中央看到敵己雙方對峙，之後就可進行移動及攻擊等指令。



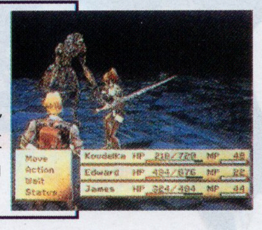
(2) LEVEL UP

每當人物LEVEL UP時，都會取得特定的BONUS POINT（BP），而玩者就可將BP分配到各個能力上，從而令人物得到成長。製作單一能力或平均能力的角色都是玩者的自由。



(3) TWO COMMON

在己方TURN內時，玩者都可以為角色輸入兩次行動指令。玩者將以移動、攻擊、待機等指令組合角色行動來攻擊場內的敵人。



※開發中畫面

WEAPON

在「KOUDELKA」中，大致會分為劍、BOWGUN、手槍、戰斧等五種與敵人戰鬥的武器。每種武器裏都會有熟練度的設定，只要不斷地使用就可得到成長。當熟練度上昇時，攻擊敵人而產生的DAMAGE亦都會增加，就如主要提升「劍」熟練度的角色，當使用強勁的BOWGUN時是不能完全發揮其十足的威力。由於只要使用就可增加威力，所以角色不會存在擅長武器這個字眼。



MAGIC

由於魔法與武器同樣，當使用次數越多其效果就會越大，所以可以育成出主要使用回復魔法而令回復魔法強，或主要使用攻擊魔法而令攻擊魔法強的角色。這遊戲中魔法的效果會有很多的變化，例如巨大的岩石在敵人頭上落下、召喚雷電等等，從畫面中就可見到都是以漂亮GRAPHIC來表達。





戰鬥結束

這遊戲裏是不會存在買賣ITEM的武器屋和道具屋。為了代替它們，所以在戰鬥結束後或修道院中都可取得武器及ITEM。雖然戰鬥中取得的ITEM都是RANDOM出現，但當打倒強敵之後便可取得強勁的武器及ITEM。這樣玩者就需要經常擊倒敵人來搜集ITEM。





MONSTER

與古舊修道院一樣樣子古怪的怪物在戰鬥中雖然會使用物理攻擊和魔法攻擊，但攻擊經常帶有毒和麻痺等令角色產生異常狀態。毒和麻痺等異常狀態在戰鬥中發生時，便可以在戰鬥後回復，不過當產生戰鬥不能狀態時，則需要在戰鬥完結後才能歸隊。



CHARACTER

Kondelka Iasant

Kondelka Iasant就在英國威爾士的一條寒冷村莊中出生。由於從小就已經有強大的靈力，所以她曾被村民認定為被咀咒孩子而逐出村外。平時她會用靈媒師的身份以替人找回失物而賺取生活費用。雖然她只得19歲，但她卻像大人般看通世事。經常被人說自己太過成熟的她除了令人憎惡的態度之外，其實亦有女性的一面。

Kondelka今次到訪莉美道修道院是因有亡靈呼喚她，雖然不知道那個亡靈是什麼來的，但不能夠不理會它。她的特技就是以她的靈力使用預測、回復及降靈。





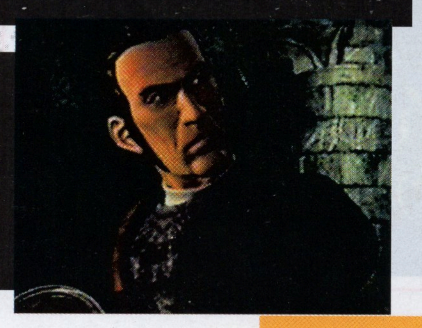
Edward Plunkett

在倫敦名家族中出生的Edward Plunkett讀大學時，突然中途放棄學業而開始流浪的生活，而他亦曾經一度接觸犯罪事情。雖然表面上只懂自我鍛練及只相信自己的利己主義者，但內裏卻是鍾愛詩詞的浪漫主義者，由於他還未了解哪個才是真正的自己，所以經常四處探究。

雖然平時性格開朗，但亦有冷酷無情的時候，今次他為了確定傳聞中的真確性而到訪莉美道修道院。體力勞動及朗誦詩詞就是他的特技。

James O'Flaherty

在愛爾蘭商人之家出生的James O'Flaherty曾取得英國大學科學學士。因為與朋友爭奪女子、及金錢等失敗，而因傷心成為天主教神父。雖然後來被委派到ヴァチカン做司教，但他始終後悔因那些理由而成為神父。由於他的價值觀十分古舊，所以經常被新事物困擾。博學多才的他不論自然科學至歷史，以至物理、神秘學等知識都無一不知，可能這種勤力學習就是他的特技。





TEXT：泰利藍

遊戲發售前的最後介紹

製造商：SCE
售價：$448港元　發售日：10月28日
容量：CD-ROM x 2記憶：1-5 BLOCKS
1P/RPG/MEM/對應DUAL SHOCK、PocketStation

《ARC THE LAD III》是SCE在年尾最後一隻RPG作品，推出時間時10月28日，遊戲的背景故事發生在第二集數十年之後，主角是一群十三、四歲的年青人，而遊戲玩法與上集沒有太大分別，不過遊戲就增加了一個「怪獸卡系統」，提起怪獸卡，很多人也會聯想到太空戰士8的卡對戰遊戲，其實這個怪獸卡系統和太空戰士的完全不同，想知有甚麼不同，看下去就會清楚知道。



遊戲故事

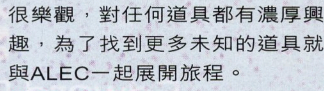
一個被羅馬尼亞王釋放出來的闇黑支配者，他為了令世界步向滅亡，就在世界各地都引起大洪水、大火災。可幸的是、這時間世界出現了一群叫做ARC的人，在他們努力下終於逃過了世界被毀滅的厄運。但是那名#闇黑支配者出現時留下來的傷痕實在太大，僥倖生存下來的人就將這件事記錄下來，並稱之為「大災害」。


■「大災害」前的世界



■「大災害」後的新世界

重要人物介紹



ALEC

今集的主角，年幼時雙親在「大災害」中失了蹤，他亦活在生死邊緣，幸好一名獵人救了他。就這樣他就與獵人一起住在ETEL島邊境的一條村莊中，隨後因為發生了一件事而令他展開改變他一生的旅程。

姓名：ALEC
年齡：14
使用武器：任何武器
職業：獵人




■ETEL島

RUTS

和主角ALEC一樣同樣是住在ETEL村中的14歲青年，天生一份爽快的性格對四周的人和事都很樂觀，對任何道具都有濃厚興趣，為了找到更多未知的道具就與ALEC一起展開旅程。

姓名：RUTS
年齡：14
使用武器：小刀
職業：對道具及寶物有興趣的專家


■與主角一起展開旅程的少年



TEO

住在FORESTAMOR的TEO，自小父親就因為「大災害」而失蹤，之後就與母親兩人相依唯命，由於母親是位使用「怪獸卡」的人，於是TEO就希望自己能夠和母親一樣成為一個使用怪獸卡的人，一個非常純真的少年。





■FORESTAMOR地域

姓名：TEO
年齡：10
使用武器：槍
職業：怪獸卡戰士

VELHART

自小便與哥哥住在位於PARTHE一個山脈之中，為人沉默寡言、不愛說話，本身劍術非常厲害，在PARTHE是一個數一數二的劍士，除了劍以外，對任何事都不敢興趣。

姓名：VELHART
年齡：17
使用武器：大劍
職業：劍士



■PARTHE

CYERYL

母親很早便過身，由職業是槍手的父親獨力將她苦養，但是父親同在「大災害」中失了蹤，之後便一個人住在NORTH SLURT村中，夢想是可以用自己雙手創造出一把最強的夢幻之槍。

姓名：CYERYL
年齡：14
使用武器：手槍
職業：槍械的專家



■CYERYL居住的地域，「NORTH SLURT」

MARSIA

在位於JIHARTA地域稱為學問都市的露沙中居住，熱心研究自然魔法，是一個文靜、溫柔的少女，雖然她的性格是這樣，但當她認為一件事是對的話，她就會貫徹始終地去完成她認為對的事。



■JIHARTA



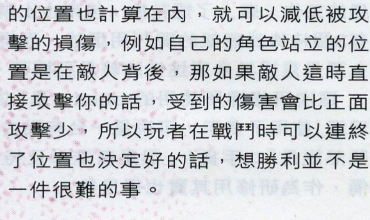
姓名：MARSIA
年齡：16
使用武器：杖
職業：自己魔法研究生

戰鬥系統

今集的戰鬥系統與前數集差不多，都是在遇到敵人後先要玩者選擇參加戰鬥人數，最多可選擇四人出戰，選擇後再決定行動的先後次序，跟着就可以開始戰鬥，另外在攻擊時如果可以連行動終了後所站的位置也計算在內，就可以減低被攻擊的損傷，例如自己的角色站立的位置是在敵人背後，那如果敵人這時直接攻擊你的話，受到的傷害會比正面攻擊少，所以玩者在戰鬥時可以連終了位置也決定好的話，想勝利並不是一件很難的事。



■選擇參加戰鬥的同伴





■決定行動先後次序



■開始戰鬥

怪獸卡系統

今集新增的系統，這個怪獸卡的特點就是可以將在戰鬥中遇到的怪獸封印變成自己的卡片，而這些卡片是有攻擊力的，如果在戰鬥中使用這些卡片，就可以將之前被封印的怪獸的力量使出是，即是如封印了一些強勁的怪獸，即是手上就會有一張力量強勁的怪獸卡。







■準備捕捉……

■成功！

■下回合可以使用！

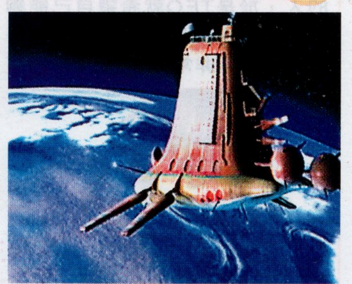
Text by 阜林三郎

Robbit mon Dieu ロビット・モン・ジャ™

PS	
製造商：SCEI	售價：5800日圓
發售日：預定10月14日	
容量：CD-ROM	記憶：1 Block
ACT / MEM / 對應Dual Shock(震動)	

元祖「跳Game」第三作登場！

於PS初期推出的「跳Game」《Jumping Flash》，不經不覺已來到了第三作，《Robbit mon Dieu》一如以往，玩者操蹤著那台兔子機械人「Robbit」到處跳，而這位新任的宇宙市役所職員，在這段研修生活會遇上什麼的事情？



兔仔磞磞跳…

解決宇宙各地的問題

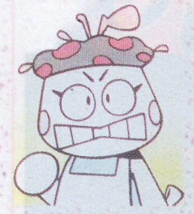
作為宇宙市役所的新職員，首要的任務就是完成整個研修課。而研修的內容，則是解決研修機關「華馬星」人民為各種問題(雜務？)。利用沿用了數百年的兔型機械人「Robbit」，這位新人所要解決的事實在多不勝數。



Robbit是？

Robbit是宇宙市役所數百年來所使用的小型機械人。最初設計出來時，是用作除害蟲的工作，裝上了煙花槍，後來也出現了擁有3個特殊武器架的戰鬥用型號，而現存的主要是重視其多用途性的輕量型機種。

這次研修課所使用的robbit，是「交通整理課」使用了多年，可說是一台有點古老的機體。雖然說是「二手貨」，但是有飛拳及特殊武器架為裝備，作為研修用其實也很足夠。



宇宙市役所職員

研修部長

宇宙市役所的大人物，正名不明。非常喜歡給予新人各式各樣的測驗，研修部長這個位可說是他的天職。

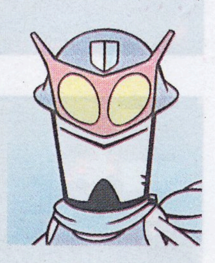


主任

正式名稱是研修部新人研修課實地研修係主任，正名不明。負責照顧研修中新人，操作運輸機，管理依賴書、業務日誌等工作。38歲，已婚，有兩個孩子。

Jean Paul Hanada

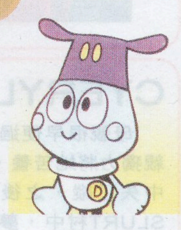
就職測驗第一位合格的新人，父親是宇宙開拓銀行的高層，成為候任幹部的呼聲很高(他個人認為)，對於來這些鄉下地方進行研修感到不滿，雖然口是這樣說，但其實是個研修態度非常認真的努力家。



華馬星的住人們

澄田 明彥

住在Tonda村的5歲小孩，在Tonda幼稚園上學。每日都因為跑到家外很遠的地方遊玩而被母親責罵，但是從來都沒有被懲罰過。

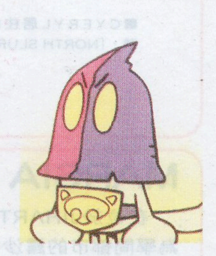


小西大嬸

住在Tonda村的主婦，45歲，育有兩個孩子。可能是不用洗衣夾的關係，那些衣物經常被風吹走。很喜歡跟人談天說地，不過因為沒有內容的關係沒人跟她交談。

伊達團

華馬星唯一的壞蛋團體。由看過已故亞羅哈男爵著作《由基礎學起的壞蛋科學》，受感動的人組成的組織。據說這是個較為有力的組織成立原因。總而言之是因為壞事而建立的組織，總而言之是做壞事的組織，日夜都不停想著幹壞事的組織。



S龍

華馬星出名的小說家，52歲。獨自住在無名岬，從事寫作活動，以遲交稿子氣壞人聞名，負責他稿子的編輯幹了一年便變成一頭白髮的傢伙。

主要作品有《華馬憂愁夫人》、《四本塔殺人事件》等。

Johnny

為種出好吃蘿蔔，獻出自己青春的熱血農業青年。能夠在惑星中擁有農地，相信算是一個富有的傢伙。但是田中經常出現田鼠而非常煩惱。

28歲，獨身，現時的戀愛對象是「當然是紅蘿蔔了」。



小Drill

大統領千金，14歲。經常無意識地帶來麻煩的「爆彈娘」，特別是對按鈕一類東西，非常容易弄出問題。大家都因為害怕她而稱她為「華馬星旋風」，不過也喜歡她那種親民的性格。



就在這裡跟大家介紹一下一些有趣的任務。

迷路的明彥君

來自市役所的第一份工作，是送迷了路的小孩歸家。由於小孩的家在浮島之上，所以需要善用「Robbit」3段跳躍能力，利用地圖上一些設施如大風扇、跳板，逐步的跳到小孩的家。當完成任務後，除了酬勞外，還會有小孩的答謝及主任的評價，主任的評價是根據整個進行過程有沒有特別的失誤或者犯錯的地方而定。





視紅蘿蔔如命的農夫

工作是替農夫Johnny趕田鼠，雖然那些田鼠非常巨大，不過只要跳起踏一兩下便可解決掉。但是不要掉以輕心，這班田鼠吃紅蘿蔔的速度很快，一個不小心便會被牠們吃了很多，若果農地的損失太大，會被視作任務失敗的啊！



大統領千金

「回收」經常帶來麻煩的大統領千金，她因為貪玩而被小鳥圍攻，那些小鳥除了靠飛拳外，還可以利用跳躍對付。好好利用連續踏攻擊取些額外獎勵吧！



趕稿！

大作家S龍先生還未交稿件，令到在碼頭等待的編輯非常之焦急……在3分鐘的時限內，從S龍先生手上取得稿子，再交到編輯手上。重點依然是利用跳躍，不過要留意落點，小心跌落海啊！雖然能成功把稿子交到編輯手，不過……

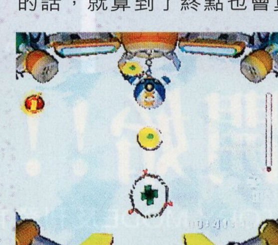


自稱優秀職員



之後遇上的工作有二，一是研修部長的跳躍測驗，一是自稱優秀職員對這位新人下戰書，由於是內部事務，兩者都是「無錢收」的。雖然只是跳躍測驗，但是沒留意著時間的話，就算到了終點也會算失敗的呢。而那自稱優秀職員的挑戰，則是要玩者駕著robbit自由落下，中途穿過七個以上的浮圈。基本上只要細心調整路線，全數穿過也不成問題。

研修部長和那自稱優秀職員是會不斷挑戰玩者的，而且難度會逐步增加，小心啊！







壞蛋的煩惱

可能是做「虧心事」多的關係？華馬星唯一的壞蛋團體「伊達團」竟然鬧鬼！宇宙市役所幹起捉鬼的事業來！把那些鬼驅趕之餘，也可能會阻止到伊達團的詭計呢……

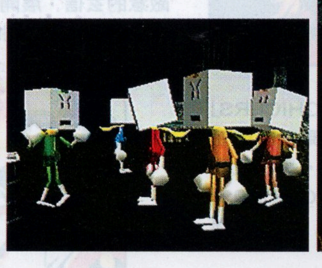






正義朋友的弱點！其之一

眾所周知，在大統領身邊的秘密（？）部隊「DOT」是正義的朋友們，但是在他們調查伊達團的時候，發現所有隊員都有「閉所恐怖症」而不敢進入懷疑是伊達團藏身所的井口內！於是這個調查伊達團的任務，便落到宇宙市役所手上了……不過伊達團「真正」的敵人並非他們，而是……





TEXT：日日野

PSYCHIC FORCE 2

PS
製造商：TAITO　發售日：發售中
售價：358港元　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCKS
FIG／對應DUAL SHOCK／對應POKET STATION／行貨



操作方法

按鈕	效果
方向掣	角色移動
╳掣	PSY-EXPAND
口掣	防禦
△掣	弱攻擊
○掣	強攻擊
L1掣	BARRIRER
L2掣	PSYCHIC CHARGE
R1掣	DASH
R2掣	QUICK DASH

對戰‥‥開始！！

上期本刊已為大家介紹過有關遊戲的一些模式內容，故筆者不會在此贅述。反之，今期將集中介紹STORY MODE及刊登有關出現隱藏人物的條件。



故事概要



雖然此作是以DC版《2012》作藍本，在很大程度上可以DC版的介紹作參考，但有鑑於本作人物關係極為複雜，故此還是很粗略的描述一下遊戲的世界觀。

在2010年，一班超能力者「PSYCHICERS」受到軍方迫害，其中一名超能力者KEITH遂成立了「羅亞」組織反抗；然而面對走向極端的KEITH，其好友BURN只好出手阻止，經過一輪激戰後，兩人亦於爆炸中消失‥‥

兩年後，當年KEITH的叛將WONG已取得權力，並成立了一支「軍方PSYCHICERS」部隊，為了對抗WONG的勢力，CARLO亦成立了「新生羅亞」與其抗衡。另外加上「第三勢力」的介入，看來「超能力大戰」即將再次爆發！

讓你充分了解故事的STORY MODE

與ARCADE模式不同，STORY MODE是1P專用模式，當中每人均有不同的故事。整個STORY MODE將以8個EPISODE組成，根據每人個別的故事，在最後也會遇上不同BOSS。若把所有人物（包括隱藏人物）的故事串連一起，則《PSYCHIC FORCE 2》的世界觀便會完全呈現眼前。以下便是10名基本人物的BOSS對手及爆機介紹。

MIGHT vs WONG-MIGHT的故事是一個尋找自我的旅程，與WONG戰鬥過後他便知道自己的身世，更讓人吃驚的是PATTY竟是他的‥‥



PATTY vs WONG-一直為尋找殺母元兇的PATTY，在手刃仇人後便到母親墳前告訴不要再為她擔心，但結尾時WONG的笑聲是否代表‥‥



CARLO vs KEITH-一心為「PSYCHICERS」建立理想國度的CARLO，但親手殺死了KEITH後，是否代表一班「PSYCHICERS」又再走入黑暗的迷路？



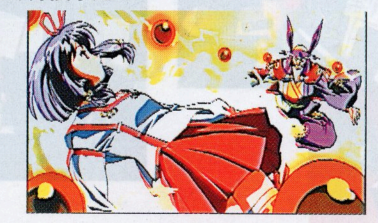
REGINA vs GUDEATH-對哥哥CARLO抱有超越兄妹的感情，在手刃殺兄仇人GUDEATH後卻又遭其暗算，結果還是與心愛的哥哥死在一起‥‥



GATES vs KEITH- GATES的故事亦是一個尋找自我的旅程，戰鬥結束後他便脫離了軍人生涯走去當警察。某天，他在街上遇到的少女似乎就是‥‥



玄信 vs WONG-一直對「PSYCHICERS」抱有敵意的玄信，展開了尋找「栞」的旅程，最終他亦從WONG手上把「栞」救回來，並把自己的衣缽傳授予她‥‥



GUDEATH vs CARLO-一直也看不起CARLO的GUDEATH，最後把CARLO殺死後便打算到另一個地方展開新的生活。



刹那 vs WONG-一直覺得自己是最強的刹那，最後亦顯示出對WONG的反抗決心，就在他向作WONG「埋單」一擊之際，WONG便‥‥



EMILIO vs EMILIO-在戰鬥途中逐漸回復自我意識的EMILIO，最終遇上的敵人竟是自己？雖然最後仍是勝利了，但那陰沉一笑又是否代表‥‥



WENDY vs KEITH-一直為尋找「最重要的人」而戰鬥，面對已失去自我的EMILIO令她傷痛不已。最後在打敗KEITH後終能尋回BURN，並一起到EMILIO墳前悼念。



出手喇！阿BURN阿KEITH（隱藏人物）終於都出手喇！！

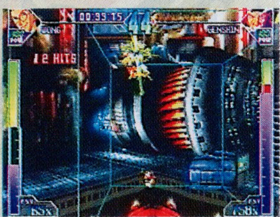
BURN

出現條件-不限難度及接關次數，以任何人物在8分鐘內（遊戲時間）完成ARCADE MODE或遊戲時間14小時以上。



WONG

出現條件-不限難度及接關次數，以所有人物（不連隱藏人物）完成STORY MODE或遊戲時間6小時以上。



BRAD



出現條件-不限難度及接關次數，以所有人物（包括BURN、KEITH及WONG）完成ARCADE MODE或遊戲時間20小時以上。

KEITH



出現條件-不限難度及接關次數，2 ROUND以上，以所有人物（不連隱藏人物）完成ARCADE MODE或遊戲時間12小時以上。

SONIA



出現條件-不限難度及接關次數，以所有人物（包括BURN、KEITH及WONG）完成STORY MODE或遊戲時間18小時以上。

玄真

出現條件-不限難度及接關次數，以任何人物完成SURVIVAL MODE或遊戲時間16小時以上。



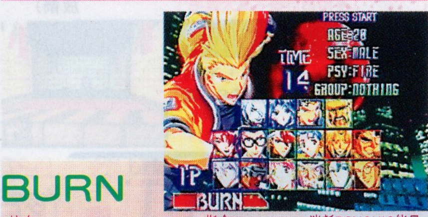
第三衫（第三種顏色）

出現條件-以任何人物完成ARCADE MODE或STORY MODE或遊戲時間22小時以上。

第四衫（第四種顏色）

出現條件-以任何人物的「第三衫」完成ARCADE MODE或STORY MODE或遊戲時間22小時以上。

隱藏人物（招）「表」你大「技」林！



BURN

技名	指令	消耗PSYCHIC能量
フレイムシュート	強OR→→強	30%
バーニングトレイル	→→弱	40%
エクスプローター	←→弱	40%
トテイアングルヒート	←↓→強	45%
(追加) 拘束後爆發	←↓→強	0%
ノヴァフレア	←→→弱	0%
(追加) ノヴァフレアショート	強OR→→強	0%
バーストエンド	←↓→弱	50%
ゴツドフエニシクス	←→→強	90%

WONG

技名	指令	消耗PSYCHIC能量
幻惑の軌跡	強OR→→強	30%
(追加)	緊按著強攻擊掣一會兒始放手	
次元の瞬き	←→弱OR強	30%
(追加) フエイント	←→弱OR強	15%
運命の選擇	←↓→弱OR強	30%
戒田の洗禮	→→弱	35%
(追加) 12劍本追加	←→→弱OR強	15%
戰慄の伏線	←→→強	60%
虛空の幻影	(吹飛中)→→弱	40%
完全な世界	1回轉＋強	100%
悠久の誘い	1回轉＋弱	100%

BRAD

技名	指令	消耗PSYCHIC能量
グラビテイーブリツト	強OR→→強	30%
(追加)	緊按著強攻擊掣一會兒始放手	
メテオハンマー	←→弱	30%
アステロイトドビルト	←↓→強	70%
(追加) サテライトフオール		
單發發射	←↓→強	0%
全彈發射	←↓→弱＋強	0%
メガブレツシヤー	→→弱	40%
グラビテイー∞	←→→強	90%



KEITH

技名	指令	消耗PSYCHIC能量
フリシツトランス	強OR→→強	30%
フリシツトスパイン	←→強	40%
フリシツトプリスン	←↓→弱	45%
フリシツトスピアー	←→弱	50%
フリシツトシエル	←→→弱	60%
ブリザードトウース	←→→強	90%



SONIA

技名	指令	消耗PSYCHIC能量
エレクトリツガー	強OR→→強	30%
マグネツトアンカー	←↓→弱	30%
ギガソテイツクドリル	→→弱	40%
テラデイスチセーシ	←→強	50%
エクスキユーション	←→→強	60%



玄真

技名	指令	消耗PSYCHIC能量
鬼火魂	強OR→→強	30%
連炎符	←→弱	30%
(追加) 護法掌	→→弱	30%
降雷珠	←↓→弱	40%
符護術	(吹飛中)←↓→弱＋強	70%
咒縛殺	←→→強	60%
(追加) 其之一	↑↙→←↘↑	
	弱＋強	
	弱＋防禦	
	弱＋強＋防禦	
(追加) 其之二	↓↗←→↖↓	
	弱＋防禦	
	弱＋強	
	弱＋強＋防禦	

點解隻GAME咁熟面口嘅？

KINGSLEY'S ADVENTURE



TEXT：赤目黑龍

PS	
製造商：Psygnosis	
發售日期：發售中	
記憶：1 BLOCK	容量：CD-ROM
ACT／ MEM／ 對應ANALOG手掣	

近年來，一些人物有趣的遊戲大行其道，其中以《古惑狼》最為人熟悉，所以，不少的廠商亦看準了時機，推出了一些類似的遊戲，就像早前的《SPYRO THE DRAGON》，便可說是另一個非常成功的例子，而這《KINGSLEY'S ADVENTURE》便是和《SPYRO THE DRAGON》非常相似的遊戲，之不過，質素方面……

今次唔玩龍……玩狐狸？！

今次遊戲的主角不是大家熟悉的「狼」或「龍」，而是一隻可以說是有點可愛的「狐狸」，這隻遊戲的主角是一個（一隻）名叫京士利（KINGSLEY）的小狐狸……這是一個消滅邪魔的故事，而在這個故事之中，主角京士利本身只是一隻小小的狐狸，他的夢想是要為一個真正的武士，不過，這個時候在他們的「水果王國」的不同地方也有着一些事情發生着，京士利亦因利成便，在這些不同的任務之中，京士利除了可以得到不同的戰鬥經驗之外，亦可以在任務之中找到「真正武士」的不同裝備，為了成為真正的武士，加油啊！京士利！！

◆這個便是京士利的故事？！



基本操作

按鍵	操作
↑↓←→／左STICK	移動
L1	改變視點
R1	觀望／ 瞄準(使用弩時)
L2	水平左移
R2	水平右移
□	攻擊／ 動作
○	防禦／ 談話
×	跳躍
△	狀態顯示
START	暫停
SELECT	武器選擇

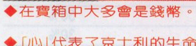
我的志願：成爲武士！

在《KINGSLEY'S ADVENTURE》之中，主角京士利雖然是一隻細小的狐狸，不過，牠有着一個非常遠大的志向，牠立志要成為一個武士，不過，在這個「水果王國」之中，要成為一個真正的武士，便要在國家的不同角落之中找到「真正武士」的物品，這亦是要成為武士的必要條件，而為了完成理想，京士利便要在國家之中四處尋找。



◆這是京士利的書房。

就如上文所述，京士利的國家現在發生着不少的事情，這正好是給牠一個鍛練的好機會，牠亦可趁機找尋那些「真正武士」的道具，不過，在出發之前，京士利最好便是在家（皇宮）之中四處走走，因為在這廣大的皇宮之中，其實有着一些隱藏了的道具（大多數是錢幣），京士利不妨先找一找，玩者亦可以趁這時候熟習一下遊戲的操作。

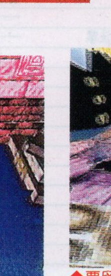


◆在寶箱中大多會是錢幣。



◆牠們便是皇帝和皇后了。

◆「心」代表了京士利的生命。



◆要留心開關掣啊！

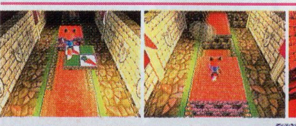
出發之前的「教育」！

在皇宮之中的「搜索」完成之後，便可以真正開始遊戲了，不過，在開始真正的歷險之前，京士利一定要先通過一些基本的行動訓練，這亦是在遊戲之中的基本行動和戰鬥訓練，所以玩者一定要落足心機去學習。

練習一：基本移動（跳躍）

京士利要跳過前方動的平台、通過有障礙物的通道，到了盡頭便會見到一個武士，他手上便可以取得一柄短劍和一把弩。

◆跳得好便可過關。



練習二：戰鬥練習

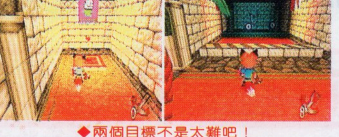
在這裏京士利要和一個武士比劍，記着，要走到武士身邊，在他出劍時要按○擋着，之後便立刻出劍攻擊。



◆記着要先防守！

練習三：弩的一般射擊

京士利要先轉左，取得箭之後，大門便會打開，京士利只要擊中在前方的兩個目標便算完成。（按口掣放箭）



◆兩個目標不是太難吧！

練習四：瞄準射擊

在這裏有一個目標，不過有些障礙物，在這裏按R1掣來瞄準。



◆小心的瞄準啊！

練習五．六：開鎖．開關掣

非常簡單，只要找鎖匙，之後依圖案開鎖便可；開關掣的使用非常簡單，只要走到掣前，按動作掣便可。



◆EASY JOB！

練習七：拉．推物件



京士利要拉或推一件物件，只要走到物件之前，同時按↑＋○（推）或↓＋○（拉）便可。

◆好易推啫！

依足指示．心想事成

完成所有的訓練之後，便可以進行第一件任務，只要京士利依足在途中的人物所給予的指示，便一定可以完成任務……其實一切也要看玩者的操縱技巧，因為在行動之中有不少是要很快的反應，如果反應不及，便會有生命危險，所以就算是知道了如何行動，不過，做不到的話，依然是不能過關的。



◆聽教聽話，包你有着數。

TEXT：悟空

Wonder Beagles Doki Bon大作戰

主角是動物的戰爭遊戲

© 1999 SUNSOFT / © 1999 DIGITAL KIDS

如筆者沒記錯的話，記得KONAMI曾經以其名作《Q版沙羅曼蛇》中的角色製作過一隻戰棋遊戲，外界的評價亦相當高，而現在SUNSOFT亦同樣以一些可愛的動物來製作一隻戰棋遊戲，誰勝誰負暫不能說，現在就讓筆者為大家送上這隻《Wonder BeaglesDoki Bon大作戰》的介紹。

PS
製造商：SUNSOFT
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P/SLG/MEM/對應DUAL SHOCK

操作方法

方向鍵	各種項目選擇
△鍵	戰略地圖/戰鬥地圖轉換
○鍵	各項目決定
×鍵	各項目取消
□鍵	輔助欄開關
L1/R1鍵	戰略、戰鬥地圖視點左右回轉
L2鍵	戰略畫面擴大/戰鬥畫面時改變飛機視點
R2鍵	戰略畫面縮小/戰鬥畫面時改變部隊視點
SELECT鍵	沒有用途
START鍵	跳過DEMO畫面



遊戲故事

遊戲的故事講述在テイプレート有三個國家，第一個是ドギーポーポーン共和國，由犬族所統治，他們熱愛自由，亦富有正義感。第二個是バナナスリップレート王國，是一個充滿陽光的地方，由一班非常聰明的猴子所統治的猿猴之國。最後一個是キャッツアイ連邦，長年都被冰雪包圍的極寒之地，由一班高傲的貓族所統治。

某一日，バナナスリップレート王國最大的香蕉園突然被人放火，火勢將整個香蕉園被完全焚毀，バナナスリップレート王國的國王就下令要全力調查這件事的凶手，而調查結果得知犯人可能是屬於ドギーポーポーン共和國的人，雖然消息未完全確定，但憤怒已令國王完全失去了冷靜，當他知道凶手可能是ドギーポーポーン共和國的人，就立即下令向ドギーポーポーン共和國展開攻擊，但天下間那有甘願被打而不還手的人？就這樣、兩國就開始了一場香蕉園被毀和無故被攻擊而還火的戰事。

戰鬥開始





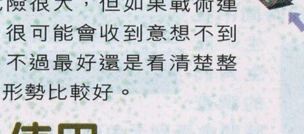
在經過一段對話後畫面就會映着一群屬於バナナスリップレート王國的飛機攻擊我方的航空母艦，這次攻擊對母艦造成不小的損傷，如果再受一次攻擊的話便會很危險，就在這時在不遠處已經發現敵軍的第二次攻勢，數輛坦克車已從遠處駛近，跟着我方在畫面右下方就會有三隊為數九隻的坦克車，不過玩者只可以控制其中兩隊，之後就會進入戰略地圖畫面，在戰略地圖中玩者可以先觀察這版的地形和敵方部隊分佈及其屬性，玩者可能不知道筆者說的屬性是甚麼，筆者在此解釋一下，屬性就是指在任何一隊部隊的名稱上的「包」、「剪」和「鎚」，這些圖案對於一場戰鬥是非常重要的，例如一隊屬性「包」與一隊屬性「剪」的對戰，以猜拳的方式計算「剪」是勝「包」的，所以屬性「剪」的部隊勝是比屬性「包」的部隊強，只要玩者在利用這種特性和有用的戰術，那以後在每場戰鬥都會比敵方佔優。





部隊控制

在遊戲中一隊三隻的部隊通常都是一起行動的，不過亦可以將部隊分開各自行動，雖然單獨行動的話危險很大，但如果戰術運用得好，很可能會收到意想不到的收穫，不過最好還是看清楚整個地圖的形勢比較好。





遊戲心得

另外有一點要注意，就是己方可以利用每版地圖的地形和物件作掩護，例如可以用樹木將我軍隱藏起來，之後等敵軍寺過後就可從後方進行突擊，又或者可以利用地形，如在一個山坡中，敵方的位置是高過我方，那便可以放心，因為坦克車的炮口是可以向下發射的，但在底位的我方卻可以向上方的敵軍開火，只要明白以上幾點，要戰勝並不是一件難事。

道具使用



在遊戲中亦有道具可以取得，而取得方法非常簡單，一是向商人購買，或是將敵軍擊破，之後就有機會出現道具，而道具亦有很多種，最常見的相信是爆彈，可以用作攻擊敵人或將一些特定建築物破壞，除了攻擊用道具，亦有其他如急救箱和香蕉等道具，急救箱的用途不用多說，當然是作回復能源用，而香蕉就是一種輔助道具，用途是引誘敵人，如果敵人在一些不能攻擊的地方，而玩家的部隊上前又會被攻擊時，就可以使用香蕉拋在地上，因為敵方是猴子，而猴子愛吃香蕉亦是常理，所以敵人就會被香蕉引出來受死，但不是所有敵軍都會被香蕉引誘到的，能不能將敵軍引出來就要靠運氣了。



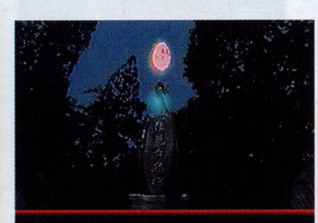
估唔到行行企企都算做「恐怖」
通往夕闇探檢隊



一直以來，日本的電視遊戲之中，也有一些(其實是非常少數)小說式的冒險遊戲，而且大多數是和「鬼故事」有關的，就如之前的《月光症候群》等遊戲便是一個成功的例子，不過，是否每一隻同類遊戲也是如此精采呢？



故事——學生們的課餘活動

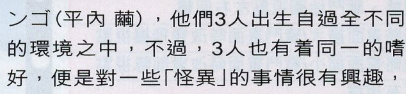






一如之前的數隻同類遊戲，《通往夕闇探檢隊》是一隻以學生為中心的探險遊戲，而且他們的調查對像主要是在他們身邊的離奇古怪事情，而且主角們的年齡比以往的遊戲更加低，這次故事的3名主角分別只是13和14歲的中一學生。(噢！他們真是初生之犢呢！)

3名主角分別是ナオ(村瀨 直樹)、クルミ(椎名 久留美)和サンゴ(平內 繭)，他們3人出生自過全不同的環境之中，不過，3人也有着同一的嗜好，便是對一些「怪異」的事情很有興趣，所以在課餘的時間便四出調查一些古怪離奇的事情。而這次《通往夕闇探檢隊》的故事便是以一件發生在「鳥塚」的靈異事件開始，一天晚上，3人來到在鎮中的「鳥塚」探險，可是，在那裏便發生了一件怪事，ナオ然見到一隻「人面鳥」，而且，這次不是說笑的，因為，如果在100天之內他們不能找出在鎮中的所有怪事的源頭，便會有人會「死」！

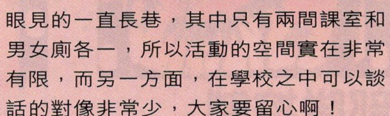


行動——無聊的生活

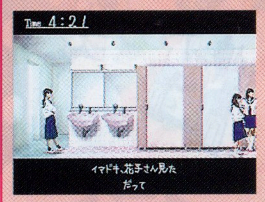
就如上文所說，遊戲所經歷的時間只有100日，所以在遊戲之中，是以「日」來進行的，每過一天，便可以SAVE一次，然而，大家可要小心使用日期太多，因為在遊戲之中，總共有44個謎要解開的，所以如果解一個謎花的時間太多，便很易會「冇命」！

每天開始，玩者也要選擇出場的人物是誰，而這便是一天的開始，而以下便是主角們一天真正的生活：

1. 上學



這是每天必做的事，這亦是每天第一個行動，而在學校之中可以走動的範圍其實非常細，只有眼見的一直長巷，其中只有兩間課室和男女廁各一，所以活動的空間實在非常有限，而另一方面，在學校之中可以談話的對像非常少，大家要留心啊！



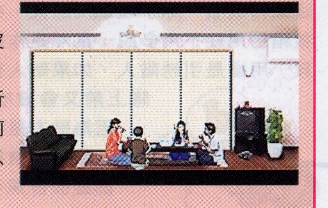
2. 上街



這是正常的調查時間的開始，在遊戲之中，這便是最重要的時間，因為所有的事情也會在這段時間中發生，而主角們的調查時間會直到天色轉黑為止，所以在這段時間之內，玩者要小心的調查，最好便是先按△製，和同伴們商議一下行動的重點才正式開始，這是省時的要訣呢！



3. 家庭生活



哈！這是全個遊戲之中最沒有趣味的一環，因為在回家之後，所有的事情也是自動進行的，所以，大家大可趁這段時間上上廁所，又或者煮個即食麵來吃也可以的。(真無聊！)

移動——八八卦卦，周圍收風

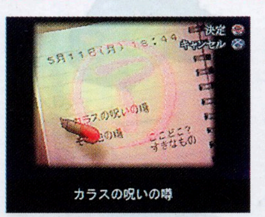
因為那個非比尋常的咀咒，所以3人自此之後，在每天放學後便到處找尋古怪的事情來調查，最首先，3人一定要四處找線索，這是最基本的行動，不過，收集情報是有非常多方法的，而最首先的便是在學校之中，因為不少的「流言」也是始於學校之中的，所以一定要在學校之中多些收集情報，而在學校之中，最易得到消息的便是「廁所」，不論是男廁或是女廁也有可能收集到情報，大家要多加留意。

除了廁所之外，課室之中也是一個收集青報的好地方，不過，無論是廁所也好，課室也好，在遊戲之中，只有特定的人物才可以取得特定的謎，所以在每次「出動」之前，大家也要細心的慮一下使用哪個人物來調查事件。



當然，在街上也可以得到一情報的，然而，其數量比學校的來得少，可是，在學校所取得的情報，也一定要在街上求證，這亦是行動的一部份。而且有一些情況，主角們是不能進入某些地方的，而最常見的情況便是那「可愛」的小狗「美洛斯」(メロス)，每當前方有一些可怕的物體的時候，美洛斯也會「卻步」，所以一定要在附近找一條「燈柱」，暫時將美洛斯放下，才可以繼續調查工作。

謎團——可能只是一個笑話



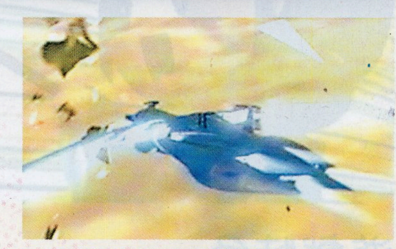
在遊戲之中共有44個不同的謎團，而大家要記着，在開始解每一個謎團之前，先要從一些人口中得知謎團的出處，之後才可以調查的，而在「得到謎團」之後，在按△掣時，便會看到手頭上有多少謎可以解的，而當真正完成，解開謎團之後，便會出現一個「了」字，之後，那謎便會消失，說的便是這麼簡單，然而大家又能否在100日之內將全部44個謎解開呢？(最頭一個謎「花子之墓」，原來只是以訛傳訛出來的故事而已，那麼，之後的謎又有多少是真，多少是假的呢？)

撰文：南風•濁



宇宙機動VANARK





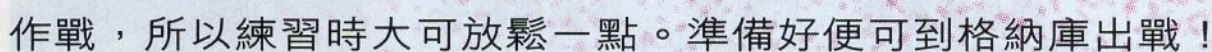
火星怪物入侵！地球人如履薄冰！

筆者向來反對生化實驗，不人道之餘重好鬼死危險，萬一造出了生化怪物我問你走去邊？想看看反面教材除了玩一玩《生化危機》外其實還可以試試這隻遊戲——《宇宙機動VANARK》。它集合了《生化危機》以及立體戰機GAME的特性，故事同氣氛都做得相當之到家！最重要的是它控制戰機方法簡易，就算不太懂玩立體戰機也會很快上手！筆者現在先跟大家說說故事劇情吧！

環保視如糞土，人類終於「著草」

故事講述人類把地球污染得太過份，於是決定派遣科學家到火星實地考察一下，假如適合人類居住便大舉遷去那裡。可惜禍不單行，科學家們研究的生體實驗出了意外令大量生化怪物湧現，不久便佔領了整個火星！更可怕的是牠們打算連地球也侵略！地球政府為了重奪火星以及自保而命令地球防衛隊出戰，故事主角阿修正是這防衛隊的成員。所有隊員均是駕駛一種名叫MK的戰機作戰，主角那駕叫MK6，有一般射擊以及鎖定射擊兩種系統，而經常在你身邊口沫橫飛的就是你拍擋，另外兩個成員分別是大隻佬及紅髮美女。你身處的機地共分五層，即觀望室、醫療室、實習室、資訊室及格納庫等等，開始時你先要到實習室練習一下操作戰機MK6，但無論合格與否也可開始正式作戰，所以練習時大可放鬆一點。準備好便可到格納庫出戰！





傳說中的墜機王登場！

第二關是火星水底，在水中戰機會移動得較慢，除此之外並無甚麼特別，然而大佬卻頗難打。這次同樣地有兩隻大佬要打，一隻是魔鬼魚而另一隻是巨型海龜，打魔鬼魚時只需集中瞄準牠的口部，因為幾乎所有攻擊都是從口飛來，而對付海龜就需注意牠的頭部，當牠的頭撞過來時立即向左右閃避同時注意光彈的路線便能順利幹掉牠們。雖然這次獲勝，但那些火星怪物不斷在進化，看來我方非找外援不可了！



回到機地後你要立即到醫療室找傳說中的「墜機王」並遊說他加入，可是他偏不合作，還說會引爆他體內的炸彈！正當你回到資訊室跟隊友相談此事時，他卻特然進來說願意參戰，得到「墜機王」幫手筆者打第三關的士氣大增！

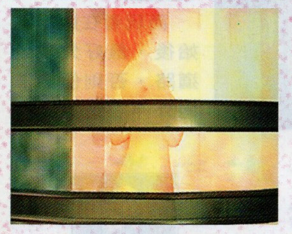
出發！全力救出靚女人質！

出擊前可選擇拍擋以及兩種武器，但開始時只得一個選擇，要到較後的版數才有新武器用。第一關是火星水域（水面地帶），生存在這裡的主要是怪魚及巨型昆蟲，在你戰機前方有一個正方形浮標，只要它與敵人重疊便可按制攻擊！它同時會替你鎖定敵人，鎖定後按「方鍵」超級飛彈隨即出擊！不過事實上玩家只需按實所有攻擊鍵便可，這樣就能更專心地操作戰機。一如以往，你按向下戰機便向上升按上便下降，相信初玩者最難掌握的就是這個了，還有L1制是減速用的。敵人的飛彈大致上可分為實彈及光彈兩種，就威力而言雖沒有太大分別但後者卻難避得多，因為太不顯眼，如果真的閃躲不開最保險的做法是立即上升或急降，筆者就是用這個方法順利攻破頭三關！第一版大佬起初以為是條魚，豈料輕易打爆牠後原來還有下文，要再走一段路真正的大佬才現身！那時筆者的能源已慘被扣了一半，但小心點的話仍然能夠取勝。打敗牠後會救了個人質回機地，此時眾人都感到疲倦，於是便叫你去與向她打個招呼，誰知一走進去便看到她沐浴的春光！難怪關名叫「魅惑」啦！這個金髮女子除了身材出眾之外還知道許多敵方的情報，因為她曾經居於火星。但快樂氣氛隨著她帶來的情報而消散；原來火星的生化怪物正逐漸進化成一種能在真空宇宙中生存的半生命體！為了進一步了解敵情，主角們立即再出擊火星！









陸行機作戰計劃！

真佩服《宇宙機動VANARK》的創意！只是去到第三關便有新花款，在第三關你是騎著一駕陸行機作戰的（類似電單車），因此玩家無須故慮上升或下降，只需控制左右。但同時敵人的砲彈亦相對變得難避！所以還是小心為上。





日本島～命運由骰子決定！？

撰文者：山寺良牙

PS 製造商：HUMAN
發售日：發售中　價格：4800日圓
記憶：2 BLOCK
ETC／最大4P／MEM／對應Multi Tap

以日本戰國時代為背景的戰棋（戰略／戰術）遊戲，相信各位已玩過不少了！不過以同樣背景為主題的「戰術桌上遊戲」（SETC？）各位玩者又有否玩過呢？今次一所軟件開發商HUMAN，便推出了一隻既有戰術性，而有十分有趣抵死的桌上遊戲《日本島～命運由骰子決定！？》，現在趁遊戲推出了，不如大家一起開心吧！

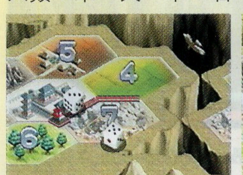
遊戲特色



首先這個遊戲基本是讓一家大小或是三五知己開心玩的，所以無論在戰鬥時、版面、或是人物設計方面，均做得十分之有趣可愛，而遊戲規則方面，則設計得十分簡單，絕對不像戰略遊戲般複習；相對來說，她亦比一般桌上遊戲的規則來得複雜。

遊戲規則

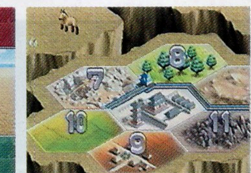
遊戲規則講真一句十分簡單，最終目的就是誰最先達到目標，亦即是擁有一定的「財產」（在遊戲中被稱為「石高」）便能取勝。而怎樣才能取得「石高」呢？最基本的方法就是建造多一些城堡及擴充城堡；又或者在遊戲中達成某些條件便能取得額外的。不過要多建或是增建也不是免費，是需要有一定基本資產（財力／錢／材料），而資產共分為六類：米、人、木、石、鐵、金。



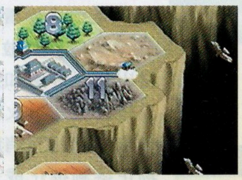


各位有否留意在遊戲中每一格均有一個數字在上面呢？其實這個數字就是決定玩者能否取得該資產，例如：玩者領域內有個金礦的數字是「6」，只要每論是玩者或是對方的回合內擲到「6」點時，所有金礦均可取得資產，無論是玩者還是對手也會取得金。









而玩者在遊戲開始後，最好先建設道路，否則便無法向外伸展勢力，在建設道路到別處的同時，亦需基本設置哨站，只要在該地點同時有兩個自軍哨站或城的話，該地域便會成為玩者的領域，在擲到該地域的數字時，所取得的資產亦會同應增加。另外若將哨站改建成海港的話，在貿易方面會有好的影響，當然在玩者某些資產不足時，需要用另一種資產去對換時亦較有利，不過又未必這麼慘情的，有時可能會有商人拜訪玩者的，到時可以以1對1的價位（？）換取資產。





至於戰鬥方面，基本也是以擲骰來決定，只要任何一方的數字越大，該方便是勝方，至於兵員及城方面的能力，則取決於其等級（請參巧下表）。





此外若玩者更有錢的話，可以買一些特別卡來玩玩，卡共有兩種，分別是「內政卡」和「戰略卡」，卡是會任意出現，而他們亦有不同的效果。

遊戲基本須知總表

建設價格表

＼	米	人	木	石	鐵	金
道路	－	－	10	10	－	－
哨站	10	10	－	－	－	－
升級至海港	－	10	20	－	－	－
升級至小城	－	－	10	20	－	－
小城升級至大城	－	10	－	10	20	10
抽內政卡	－	－	－	－	－	15
抽戰略卡	－	－	－	－	－	15
設置一隊士兵	10	10	－	－	10	－
士兵升級（每隊）	－	－	－	－	10	10
移動兵隊（每隊）	10	－	－	－	－	－





建築物特性表

＼	額外資產數	石高值	防禦用骰子
哨站	5	0	1粒
小城、海港	10	10	2粒
大城	20	20	3粒
寺院	－	－	2粒



兵員數值表

等級	名稱	攻擊用骰子
等級1	足輕	1粒
等級2	盔甲武者	2粒
等級3	騎馬兵	3粒
等級4	鐵砲隊	4粒

大名條件

稱謂	條件	效果
城大名	擁有3個大城	+20万石高
道大名	建設5條道路	+20万石高
戰大名	打勝2場戰事	+20万石高
寶物大名	擁有3張寶物卡	+20万石高
貿易大名	擁有3個海港	+20万石高
領地大名	擁有4幅領地	+20万石高

撰文者：山寺良牙

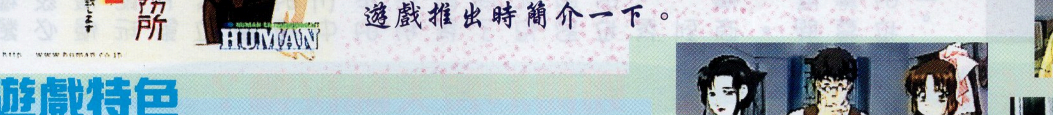
續・御神樂少女探偵團～完結編～



於早前推出的美少女偵探懸疑遊戲《御神樂少女探偵團》大受歡迎，其特別的操作方法、人物設計、以及故事性均獲得十分好評。有見及此，便於最近推出其續作——《續・御神樂少女探偵團～完結編～》，今期便趁遊戲推出時簡介一下。

PS	
製造商	HUMAN
發售日	發售中
價格	5800日圓　記憶：1 BLOCK
AVG／MEM	

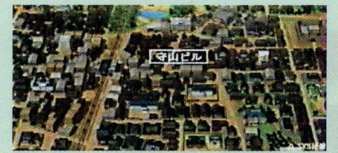




遊戲特色

操作方法和遊戲進行方式基本與前作差不多，也是發生一件事件後，眾人便到各處地方查探，當中從其他人的交談中聽取一些情報，而對於一些有懷疑的對話，亦加以思考去分析，從而解開事件的謎底，最後當然是解決事件啦！

今作中雖然沒有了附送(OMAKE)的遊戲碟，但整個遊戲仍有四隻遊戲碟之多，每一隻遊戲中會收錄一個故事，只要能將四個故事(案件)也解破的話，遊戲便告完成。



此外遊戲畫面，除了播片的場面以外，全部均以高質素方式表現，若果是將本遊戲連接到電腦用的顯示器的話，效果更是一絕。





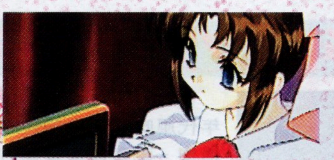


遊戲故事簡介

有一天，御神樂探偵的所長「御神樂時人」準備與上次事件有關的女性「守山美和」一同出外吃飯，可是突然間一向與時人有來往的「諸星警官」來到，並說有一急事要找時人一起解決，最後結果吃飯的事便泡湯了！

途中在警官的車上聽到從警察方面有些情報來到，說有位新聞記者掌握了一些犯罪証據，其後來到一所公寓名叫「第二倉島荘」，二人來到該記者志田房前，看到內裡沒有開燈，感到懷疑於便準備衝進去般，可是當諸星問過志田是否在這處，在開門的一刻突然有人衝出來並且逃走，於時時人便追上去，在追截途中該人向時人開火，幸好避過沒打中，可是就此便讓他逃掉了！接下來回到警官處看見他目定口呆，原來那位目擊証人志田已被殺。翌日，從兇案現場來到的諸星警官，與其他偵探事務所人員在辦公室集合，相討今次的事件，從他口中得知，約在一個月前，他所認識的情報人員被殺，從他留下的MEMO中寫著「獵奇同盟」的字眼，起初也不知是甚麼，好像甚麼報仇組織似的，後來一次從一位叫志田庄太的東京日報的記者的電話中說到這個組織的事，正想找時人談這事時，便發生昨夜的事件；而後從兇案現場中，才到一張破了的票，而這亦成了這事的重要証物，其後諸星警官為了不讓此事太張揚，於是便在區內另外相了一所房作為事件的總調查部，時人同時到別處搜查，而鹿瀨巴、檜垣千鶴、久御山滋乃這對三人少女偵探團便正式出動。







簡略流程

查看道具：火柴盒→移動：第二倉島荘→移動：廊下→移動：201號室→交談：栗山刑事(第4個疑點按推理)→移動：守山大廈→移動：日本館→移動：事務室→交談：伊庭浩三→移動：見世物小屋→交談：平田權六(第4疑點)→交談：平田權六(第1疑點)→移動：第二倉島荘→移動：202號室→交談：伊勢真由美(第3+5疑點)→移動：遊郭：花月樓→交談：諸星警部→交談：諸星警部(第2疑點)→移動：MAGIC HALL→動作場面

移動：守山大廈→移動：第二倉島荘→移動：MAGIC HALL→移動：樂屋前通路→交談：花柳宗司→移動：HALL→播片→移動：舞台→交談：工藤めぐみ→交談：工藤めぐみ(第3疑點)→交談：工藤めぐみ(第3疑點)→移動：蓮花的樂屋→移動：樂屋前通路→交談：花柳宗司(第4疑點)→移動：道具部→交談：小谷內万次郎(第2疑點)→交談：小谷內万次郎(第1疑點)

剩下的地方還有很多未解決，那些便得用玩者們的精密頭腦了！

撰文：南風 • 濁

50年代拉麵男奮鬥史

拉麵橋



PS
製造商：TOMY ENTERTAINMENT
售價：5800日圓　發售日期：發售中
容量：CD-ROM
SLG/MEM

模擬遊戲種類很多，但玩家必須有耐性去慢慢『煲』，才能玩出味來。以下筆者所介紹的《拉麵橋》正是考驗玩家『煲』的技巧！在GAME中玩家身處日本的五十年代，並扮演主角秀藏。為了繼承死鬼老爸遺留下來的拉麵店，秀藏搬到「淚橋商店街」。自此展開了一幕幕有趣的拉麵人生。

以拉麵決勝負

遊戲剛開始的時候，主角是沒有拉麵屋門匙的。所以第一件事，就是到質屋（即押舖）找你老爸的好友倉持誠之介。



他會向你解釋一些有關麵檔的事，並把門匙交給你。這樣你便正式成為拉麵屋的老闆了！淚橋商店街有好些店舖，你可以在那些地方買到各式各樣的物品，或從兒得知一些有用的情報。事實上，你與街坊們的人際關係是會直接影響拉麵店的生意額及聲譽，因此要多加注意。



如何泡製美味拉麵？

由於《拉麵橋》是模擬遊戲，所以創作一碗拉麵的過程非常寫實！首先，你要到萬屋買些適當的材料；注意！所謂適當，是指材料互相之間的配合，並非一味買貴料！第二，湯底要靚。第三，配菜要與湯底配合。以上三點做妥後，還須注意煮麵餅時的時間，煮得太久或太快拿起也會使拉麵變得難吃！這些功夫必須多次嘗試才能成功，除非玩家極具煮麵常識。（試試以秀藏煮麵時所哼的歌作為時間指標）但無論怎樣了得，也會有失敗的時候吧？那怎算好？

完全是態度問題



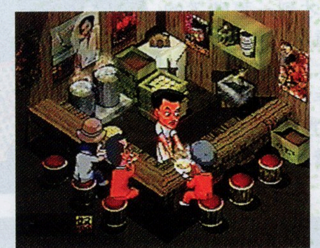
無論你所煮的拉麵多好，還須得到客人的認同才有意義。是的，味道當然是首要因素，但你對客人的回應及態度同樣是不容忽視。當客人吃了你的拉麵後說「很難吃！」時，你的憤怒度會增加少許，然後你要選擇怎樣回應客人的批評（那些批評的說話實在難聽得要命！）筆者經過反覆嘗試，發現不同的客人要用不同態度回應才能重獲讚賞。但有一點不得不提，就是憤怒度只會增不會減，如果你的拉麵長期弄得不好，便會因過度憤怒而與客人發生「大罵戰」，把其他客人全都趕走！如此這般，該天便會立刻關門大吉，生意額亦會急瀉。那麼，是否造出了美味拉麵便可安枕無憂？絕對不是！因為儘管是同一碗麵，有些客人吃得不亦樂乎！有些卻破口大罵！這正是《拉麵橋》的難玩之處。





《拉麵橋》的遊戲流程

1 • 受到敵人挑戰（每關也有不同敵人）
2 • 秀藏要選購材料及不斷鑽研拉麵作法。
3 • 開檔讓客人試食並從而賺取生活費，直到你認為自己的拉麵夠掂為止。
4 • 美味拉麵終於完成！找敵人來決一高下，敵人覺得好吃就是你贏。如此這般，擊敗一個接一個的對手便是秀藏的人生目標！





五十年代之風，五十年代之情



第一次玩《拉麵橋》，即時感到撲面而來的日本五十年代風味。當中的建築物及背景不在話下，就連人物造型、配音以至美術方面均帶有戰後日本的風情。在「淚橋商店街」，人與人之間微微滲透著一種人情味；正是街坊街里守望相助的那種味道。所以筆者在文章開頭已說過人際關係的重要性，你經常光顧他們店子的話，偶然他們會給你一些寶貴的拉麵材料也說不定。看來秀藏的「拉麵人生」實在一點也不寂寞，在遊戲的第二關，你更會經歷到「電視機」的誕生！大群街坊圍觀一部電視機，懷舊味做到十足十！



TEXT：BB仔

你自問對寵物有愛心嗎？



PS	
製造商：魔法	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1~11 BLOCK
1P/SLG/MEM/對應DUAL SHOCK	

《PET PET PET》是一隻集模擬和育成於一身的遊戲。玩家可能會奇怪為何筆者會這樣說，這不是一隻飼養寵物的育成遊戲嗎？不玩過的人一定會認為這是一隻育成遊戲，但當筆者正式玩此遊戲時，發覺這絕對不是一隻育成遊戲這麼簡單，遊戲除了要一面飼養寵物外，一面也要經營寵物店，所以筆者說這是一隻集模擬和育成於一身的遊戲是沒錯的。



操作方法

地圖畫面時

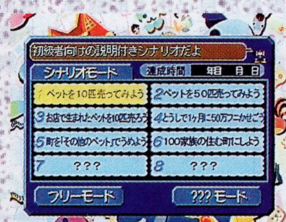
方向鍵	選項/浮標移動
○鍵	決定
×鍵	取消
△鍵	版面說明
□鍵	打開MAIN
L1/R1鍵	轉換現時選項
L2/R2鍵	視點左右回轉
SELECT鍵	現時侍點與寵物店視點進行轉換
START鍵	暫停遊戲

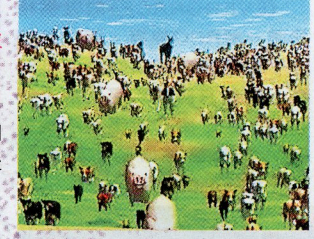
探訪寵物畫面時

方向鍵	視點移動
○鍵	觸摸寵物/拿取物件
×鍵	目錄取消/放下物件
△鍵	發聲
□鍵	打開MAIN
L1/R1鍵	改變發出聲音的意思
L2/R2鍵	侍點上升/下降
SELECT鍵	轉至寵物方向
START鍵	暫停遊戲

遊戲玩法

當玩者輸入好寵物店的名字後，就可以選擇想進行那一個條件，每一個條件的難度都有不同，以下就是遊戲開始時可以選擇到的六個條件。





第一個屬於初學者的難度，條件只需要玩者賣出10隻寵物就可完成難度。

第二個屬於中級難度，條件需要玩者賣出50隻寵物才可完成難度。

第三個同屬中級難度，過關條件比較難藉，需要玩者賣出10隻在自己寵物店內出生的寵物才可以完成難度。

第四個亦是中級難度，不過相信會比較容易，難度只需要玩者於一個月內可以賺到50萬就可以完成條件。

第五個難度亦是比較難的一個，條件是需要玩者在市鎮內賣出除狗、貓之類的其他寵物，相信是在OP畫面出現過那些豬或者駱駝吧。

第六個是遊戲新開始的最後一個，條件需要令市鎮居住的家庭達到100戶就可完成難度。

以上就是頭六個可以選擇的難度，還剩下的兩個難度相信是需要完成上面全部六個難度才會出現，能否玩到最後兩個難度這就要看玩者自己了。

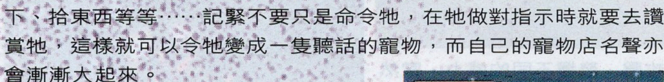
遊戲流程

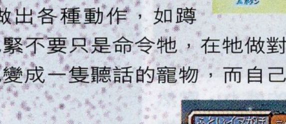
在選好難度後就可以正式開始遊戲，在開始時玩者的店舖是沒有任何寵物的，這時首先要按口鍵打開MAIN，選 嶆A選左邊的 ◎ b Y 就可以選購寵物，右邊就是選購狗糧、狗屋等設備。每隻寵物的價錢都有不同，玩者可因應自己喜好去選購寵物，而最多可以購買12隻寵物。遊戲開始時可以選擇的只有貓和狗，種類也不是太多，所以可以的話最好盡量選購一些價錢比較高的，當購買完寵物後就到購買狗糧和狗屋那些必須品，在購買必須品時，需要先從三種選擇中選擇購買那一類用品，每一類的價格都有不同，而且可以買的數量也不一樣，例如第一樣是1件1件去買，但第二項則是10件10件去買，第三項更加是一次過以25件的數量購買，所以玩者要決定好應購買那一種，筆者的建議就是選購第一項，因為遊戲初段所有寵物的主人都只會買這項的物件，另外有一點要注意就是不要只買兩三件，最好買十件左右，因為每次購買都是以一個月計算的，如果在一個月未滿之前某件身件賣清的話，是不可以補購的，所以要買下足夠的數量。





寵物訓練





如果玩者選擇的難度是需要令市鎮的住戶增加的話，那就需要將寵物訓練好，如果寵物訓練得好，就會吸引人來購買，繼而令更多人住進來，而訓練的方法很簡單，就是多與賣出的寵物見面，在見面時多向牠發出指令要牠做出各種動作，如蹲下、拾東西等等……記緊不要只是命令牠，在牠做對指示時就要去讚賞牠，這樣就可以令牠變成一隻聽話的寵物，而自己的寵物店名聲亦會漸漸大起來。

寵物狀態須知

在選購和訓練寵物時，玩者可以以寵物表中或頭上出現的符號知道寵物的性格和心情，以下就是寵物會出現的8種狀態符號：

紅心
代表高興的心情



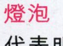
汗水
代表討厭或是不願意



問號
代表不明白



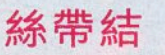
燈泡
代表明白



星星
代表淘氣的性格

王冠
代表怫性格忠實

花
代表性格害羞



絲帶結
代表喜愛撒嬌的性格





By: Agent X · Glen

紋章與宿命 EVERGRACE

PS
製造商：2000 FROM SOFTWARE
發售日期：予定2000年春季 售價：未定
容量：CD-ROM 撰文：南風●濁
ARPG MEM

手上刻有咒紋，背負慘烈命運！



這是個發生在名叫阿特靈（エデインベリート）大陸的故事，在這片土地上存在著一種怪人，他們的手上長有一個奇妙紋章，而住在他們身邊的人全都會慘死！就是連紋章的主人也難逃死亡命運，如此這般人們都漸漸對咒紋者敬而遠之，並把那個可怕的紋章稱為——「咒之烙印」！時間流逝，當人們漸漸淡忘此事的時候，咒之烙印竟然在一個青年的右手上重現於世！那個青年就是故事主角由迪（ユデラルド），他身邊的人都因為那個咒之烙印而多災多難。由迪自小雙親便被人殺害，幼小的他把父母之死歸咎於自己手上的紋章，因此由迪從不讓別人看見那紋章。後來他長大了，復仇之心日漸浮現，就在此時給他偶上殺父仇人！他不斷追直至走進一個巨大密林，其實這時命運之門才正式打開。由迪在森林中誤入異世界，那兒有很多奇異生物向他攻擊，在不斷的戰鬥中，由迪發現支配那些怪物的帝國里比特（リユーベーン）和阿特靈的滅亡以及咒之烙印竟有著密切關係！因為里比特曾經研究過人體及咒紋學。無論願意與否，由迪都會被捲入里比特的陰謀當中，只有不斷戰鬥才能知道咒之烙印的謎團。



《EVERGRACE》特色何在？

《EVERGRACE》有很多與眾不同的特色，以下略作介紹；



首先，說說動作成份，《EVERGRACE》是ARPG，所以在遊戲中動作場面特多，而且主角可以對準怪物的弱點攻擊，殺傷力會更加大。事實上，《EVERGRACE》的敵人很多，所以不學會打弱點的話就必敗無疑！



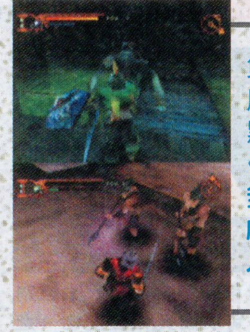
遊戲玩法多變

《EVERGRACE》的裝備格局跟一般RPG無異，但主角們除了能更換攻擊武器外，其餘身上的所有部件均可更換！例如頭、手、腳、腰甚至手指等等，為遊戲增加了不少真實性！至於裝備寶石與魔法方面，若擁有特殊結晶魔石便可與其他魔石發生共鳴從而增大威力，一般RPG的攻擊分為三大類；物理攻擊、魔法攻擊以及補給，但是這隻《EVERGRACE》卻可任意混合各類攻擊，發揮不同的威力，當然要顧慮到怪物本身的屬性再施以相剋的魔法，所謂「因材施教」。

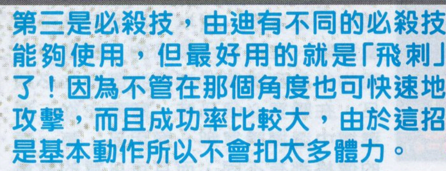






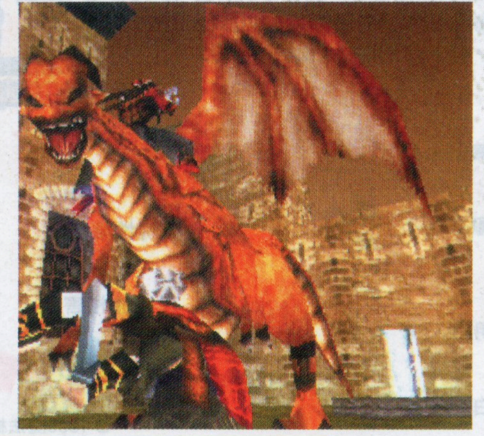


第二是《EVERGRACE》的遊戲視點很廣泛，平常的RPG只有一至兩個視點，有些更連視點也沒有得轉！但是《EVERGRACE》卻有三個視點之多！分別是上、下、後方，增加了遊戲的真實感以及流暢度，所以攻擊敵人時不會因為看不清楚對方而落敗。





第三是必殺技，由迪有不同的必殺技能夠使用，但最好用的就是「飛刺」了！因為不管在那個角度也可快速地攻擊，而且成功率比較大，由於這招是基本動作所以不會扣太多體力。





最後是有關一些畫面上的謎，左上方的BAR是用來顯示主角的速度，而它的左方就是時間計，但若留心觀察的話你會發現連右上角也有一個時鐘，那是表示甚麼呢？該公司說要保密，那麼一切一切的謎底就有待大家去發掘了！

Lunatic Dawn Odyssey

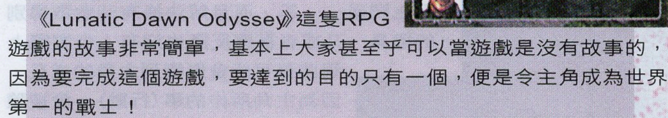
完全自由的RPG遊戲



甚麼才是自由？！

其實這隻《Lunatic Dawn Odyssey》的遊戲方式和今期介紹的另一隻遊戲《Zill O'll》非常相似，首先，大家也是RPG遊戲，而且同樣是以「自由創造故事」為遊戲的賣點。

《Lunatic Dawn Odyssey》這隻RPG遊戲的故事非常簡單，基本上大家甚至乎可以當遊戲是沒有故事的，因為要完成這個遊戲，要達到的目的只有一個，便是令主角成為世界第一的戰士！

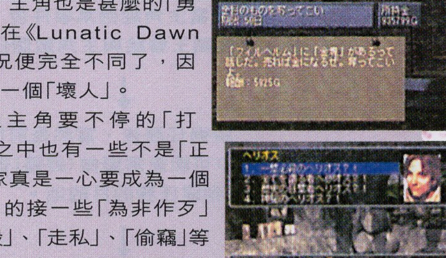


對！以上便是遊戲的真正目標，很簡單吧！而為了要達到這個目標，主角便要以「接生意」的形式來行鍛練，令自己變得更強，這便是遊戲的基本進行方式了。



做好人？做壞人？

一般的RPG遊戲，主角也是甚麼的「勇者」、「英雄」，不過在《Lunatic Dawn Odyssey》之中，情況便完全不同了，因為玩者可以選擇成為一個「壞人」。



在之前也提及過主角要不停的「打工」，不過，在工作之中也有一些不是「正當」的任務，如果大家真是一心要成為一個惡人的話，便要努力的接一些「為非作歹」的工作，例如是「暗殺」、「走私」、「偷竊」等工作，至於主角是龍是蛇，便要靠玩者的心水了。



而講到做人，便不能不提一下有關工作的一點事情，因為遊戲本身是以不同的任務來串連起來的，所以接受不同委託，遊戲的進程亦會有一定程度的受影響，而且有一些委託是有「相關性」的，亦即是說當玩者完成一件任務之後，第二件相關的任務便會出現，在遊戲之中，這煩情況是會出現的。

作用不大的新增機能

在這次的《Lunatic Dawn Odyssey》之中，新加入了一個沒有多大用途的模式，便是「ALBUM」模式，大家在這裏可以看到在遊戲之中見過的人物、怪器，甚至是道具，然而，對遊戲的進行是完全沒有影響的。



休息・工作・再工作

在遊戲之中，主角要怎樣才能成為一個強者呢？答案是找工作！因為在遊戲之中，玩者的可以做的事情在不多，而最有健設性的便是工作了，在故事之中，主角是一個孤兒，而把他養育成人的便是一名叫「祖積夫」的人，他的工作便是一個「中間人」，專門為他人介紹工作，而因為主角和他的關係，所以主角便可以在這裏為他工作了。

在不斷的工作之中，主角可以不斷的提升個人能力，不過，所有的事情也有一個開始的，這個開始便是由玩者為主角設定能力值，就如不少同類遊戲一樣，在遊戲開始之時，玩者要先回答一些問題，之後，便可以決定主角的能力值，當然，如困有所不滿的話，玩者大可以「再來一次」，正所以謂「揀到啱為止」。



說回「打工」的事，在遊戲之中，主角要接受主同的委託，之後只要完成之後便可以得到報酬，不過，不是每件任務也是可以輕易完成的，因為在不少的任務之中，也會受到一定程度的阻礙，而這些阻礙大多數是可以以「戰鬥」來解決的，當然，在RPG遊戲之中，戰鬥亦代表了可以提升力量(升LEVEL)，所以，大家一定要好好的「打工」。

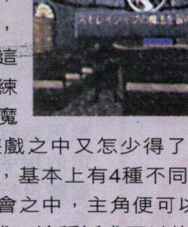
雖說一切也是要靠實力，不過，在遊戲之中，玩者亦要靠村鎮之上的人們來取得不同的情報，這是非常重要的，不過，另外有一件事要在工作之前做的，便是到「占卜屋」一行，正所謂「唔好唔信邪」，雖然要給予費用，不過，這裏得到的情報是非常有用的呢！

主角的成長

話明是RPG遊戲，主角當然是會升LEVEL的，而且亦會使用魔法，不過，單靠在任務之中的戰鬥來提升力量是不足夠的，必定要有一些額外的鍛練才可以，這些鍛練便要在村鎮之中進行。



要令主角變得強大，有兩件事一定要做的，第一，便是主角到「訓練所」進行特訓，在這裏主角可以得到很實用的訓練，而且，這些訓練比一般的戰鬥更有效用，然而，這地方是要收費的，至於費用則是依主角訓練的數而定；第二，主角要到「教會」學習魔法，在RPG遊戲之中又怎少得了魔法，而在遊戲之中，基本上有4種不同類形的魔法，而在教會之中，主角便可以向4隻不同的精靈祈求，這種祈求可以使主角的「信抑心」提升，這是有助主角學會不同魔法的好機會。





撰文者：山寺良牙

GROW LANSER





PS
製造商：ATLUS
發售日：11月25日
價格：未定　記憶：2 BLOCK
RPG／MEM

這個由ATLUS所發售，由著名插畫家「urusi原智」做人物設計的角色扮演遊戲(RPG)——《GROW LANSER》，離正式發售日期已差不遠了，而今次將會再簡介一下遊戲系統方面。



人物評分制度



在遊戲中，特別是進入村或是在村內，會有很多與遊戲故事正題完全沒關係的事件，例如：與小孩們玩遊戲、幫助需要幫助的人、阻止鬥爭……等，而且解決後有時會取得別的道具，又或者甚麼反應也沒有；但實際上這些是可能會影響到主角的成長，因為主角所作的事(行動)，會被隨行的魔導生命(妖精？)——TIPPY給與一個評價，而這個評價將會影響到主角在遊戲中，各方面的成長率，例如：體力、魔法力、攻擊力、移動力、防禦力……等。

遊戲基本流程

基本上流程與一般RPG也差不多，也是在村中或其他人口中取得情報，而且可說是戰鬥與事件不間斷的出現，不過在經過某個事件後，遊戲流程便會變成下圖。



由國王處取得任務：當主角經過某事件後，便會成為王國的官員，之後國王會給與主角數個任務。



到任務的目的地：接過任務後，當然是前往任務的目的地，而根據任務的不同，途中可能會需要做(經過)很多不同的事，才能到達任務的目的地。



戰鬥：一般來說大多任務的目的也是戰鬥，不過現在所指的是故事上需要打的重要戰鬥，並不是一般在途中與那些散仔的戰鬥。

↓

任務完成：只要在該場戰鬥中獲得勝利的話，便算完成任務，不過這些重要的戰鬥通常難度高出很多，所以戰時需更小心謹慎。



休假事件：完成任務回到王國後，會因應其任務內容，會有數天的休假，此時可以再度增強自身的裝備，又或者與同伴建立更深厚的……，當休假過後便會回到國王處，再取得進行另一個任務。



戰鬥系統

鑑於這遊戲是標榜「不會停、連續落」的效果，所以是不會特別再出現一個戰鬥畫面，只要在版面上看到敵人，繼而再進至大家同時進入索敵範圍(戰鬥圈)時，便會自動進入戰鬥，戰鬥方式亦採用實時式指令制，即是說主角自身在行動時，敵人也會同時行動；另一方面，當攻擊或行動一次後，人物自分是會有一段「硬直」時間，在該段時間中玩者可以改變他們的指令，若過了也不改變的話，他們便會自動再執行之前所設定的指令，或是由電腦自行改變其指令。





休假事件



基本在休假事件中，各同伴會暫時四散到處走，當玩者遇上他們的話，便可以當作是村人般與其交談，而當中有時更可以得知他們一些身世或是秘密，特別是女性方面，當這段交情越來越深後，更有可能發展成戀情，可說是帶有點戀愛育成遊戲的味道，就算是與主角自身沒有血緣關係的妹妹「露謝」(ルイセ)也可。





撰文者：山寺良牙

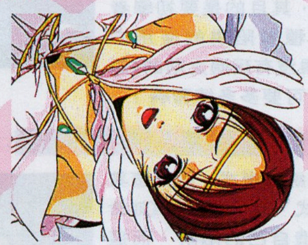


PS
製造商：翔泳社
發售日：予定2000年1月28日發售
價格：5800日圓
AVG／MEM



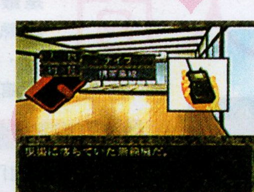
在家用機及電腦（實際上不多）上開發了不少美少女遊戲的廠商「翔泳社」，今回再度有新作品推出，當然並是美少女遊戲，不過不只是這般簡單，這個遊戲《幻想女神Actress School Mystery Adventure》亦是一帶有懸疑性的冒險遊戲，既然有這般特色的一個作品的話，便得要介紹一下了！

前奏故事

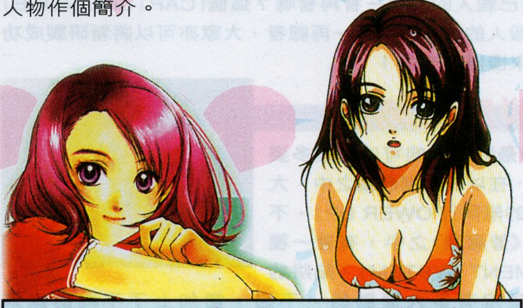


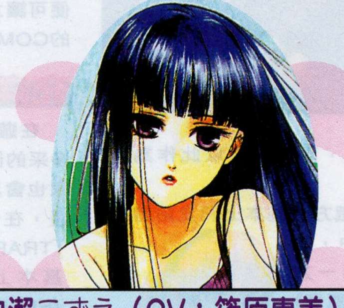
主角是一位名叫「日下部恭一」的少年，當時正因是否承繼亡父留下來的偵探事務所而煩惱，就在此時，「生駒Actress School」的理事長「生駒理江子」與「生駒良子」來到事務所，並將一些說給恭一聽，恭一聽過後便想到「女演員學校」=「有很多女孩」（正色鬼！），亦被這樣的魅力而到該學校，之後……。

遊戲特色











遊戲基本系統是以戀愛方面為重心的冒險遊戲，而故事方面會出現平行性的分歧點，無位女孩有各自的故事，而要完成各段故事，當中與女孩的親密度和推理力會成為解決事件的關鍵，特別是親密度一環更為重要，這會由玩者在對女孩的態度和行為方面有直接影響，若是這個親密度過低的話，女孩有可能不會與玩者合作，取不到情報來解決事件之餘，更會對遊戲之後的發展會有十分大的影響；不過相反來說，若溫柔對待她們的話，除了可以取得情報之外，亦能與她們有這一步的發展，當然戀愛場面亦是少不了的。

出場部份可愛美麗女孩簡介

既然故事的背景是在一所女演員學校的話，又怎會沒有可愛的女孩出場呢？當然是有，而且是很多，今次就將一些屬主角級的人物作個簡介。

國栖みこと（CV：川澄綾子）

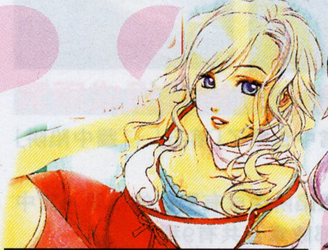
她是位不害怕失敗，而笑起來很有魅力的女孩，不過她不太擅長與男孩交往，說得不好聽一句，可能她對戀愛是毫無感覺；而今次事件中被殺害的「鷺宮かおる」與她是好朋友，為了要報這個仇，便立志要奪得「おとり」這個角色，而她的夢想就是能登上百老匯的舞台。

泊瀬こずえ（CV：篠原恵美）

為人文靜帶有點傻氣的少女，在別人面前完全表現不出她的演技，不過在鋼琴與及歌唱方面則有極高的評價，烏黑的長髮與衣服是她的特色。

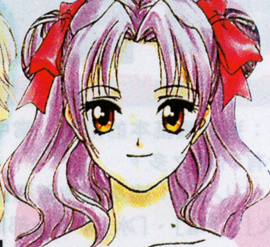
生駒良子（CV：大谷育江）

現學校理事長的女兒，同時亦是學校內的情報通，經常收到很多消息，不過亦經常向主角收取情報費，是一位推理小說迷。



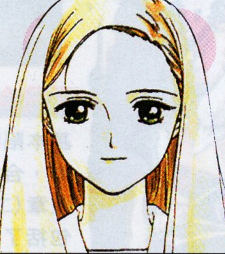
三香原さらさ（CV：柚木涼香）

身材比較成熟，同時自尊心亦非常高，不相信別人且自我中心，所以經常惹人反應；事實上她是位寂莫的人，特別是對被年長的人給她溫柔時則更弱，而有關她的來歷好像是秘密般，而她亦一般不會對任何人說出有關她故鄉和小時的事，至於她的夢想是到巴黎成為一位時裝模特兒。



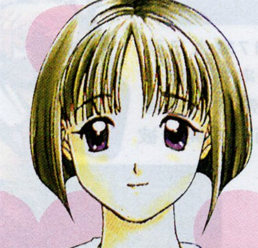
姬島萌（CV：西原久美子）

有很高的演技力，性格率直天真漫爛，像是學校中的公仔般，而其他人亦好像妹妹般看待她。



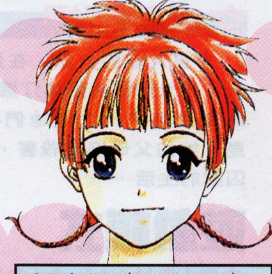
高原かおる（CV：西沢広香）

擁有一個清楚而又神秘印象的女孩，與mikoto同是朋友的研究生，在學校中亦算是成績最好的學生，不過有一天有件謎般的死亡事件會發生到她身上。



菅原リカ（CV：みちる）

雖然性格活潑開朗，不過在學校中不算太出眾，與みこと也是朋友，在數個月前突然退學後便音訊全無。



小田山まお（CV：みちる）

到何處也是給人異相的少女，特別是她的笑臉更是印象深刻，性格可說是有點衝動魯莽，對任何事也是一頭的衝下去，最特別的就是對任何事也只是一笑置之。

TEXT：赤目黑龍





製造商：TECMO
發售日期：預定12月發售 售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
SLG/ 1P/ MEM

殺人陷阱重現人間

故事內容

和以往的《刻命館》和《影牢～刻命館 真章》故事非常相似，這個故事又是由一個「悲劇」開始，而這次悲劇的主角是一個只有17歲的女孩子，本來是好好的一個家庭，被一個擄人集團所摧毀，而主角「莉娜」幸運的被反國王派的人救走了，不









過，故事並未因此而完結，因為故事的主線其實是放在一顆被稱為「時空石」的東西之上……



凡擁有「時空石」的人，便會擁有自由穿梭時空的能力，然而，現在這顆「時空石」是並不完整的，它被分為多個部份，在這個時候，不論是國王派、反國王派、擄人集團均以集齊所有的「時空石」部份為目的，而故事亦以此作為開始……

在這隻名為《蒼魔燈》的故事之中，其遊戲方式基本上和之前的兩集《刻命館》差不多，不過，在《蒼魔燈》之中，故事的複雜程度便比前二者更勝一籌，而另一方面，在故事的分歧點方面，在《影牢～刻命 真章》之中，雖然也有，不過數目便遠不能和這次的《蒼魔燈》相提並論，如果論分歧點，《蒼魔燈》比《影牢～刻命 真章》要多出兩倍呢！

女主角莉娜

來自大陸的少女，在她17歲生日那天，她全家被由姬絲汀娜所率領的擄人集團帶走了，之後她們被帶到亞靈達島，她的父母慘被殺害，而她亦開始被囚禁的生活……

遊戲模式

ORIGINAL MODE

這是遊戲之中的最基本模式，亦即是故事模式，玩者要完成每話之中的指定行動才過版，利用莉娜完成一話便算是過了一版，而在這模式之中，莉娜的行動選擇對以後的故事內容是會有所影響的。

大家有玩過《刻命館》和《影牢～刻命館 真章》嗎？有的話便一定會覺得非常有趣，而且非常考心思，製作這兩隻遊戲的TECMO真是識做生意，一於食住上，在12月便會推出另一隻同類的遊戲《蒼魔燈》。

LICENSE MODE



這是專門給初學者玩的模式，所以在這模式之中使用的陷阱也是最基本的，其目的是要初學者能熟習所有種類陷阱的使用方法，所以如果沒有玩過之前的《刻命館》的玩者可要多多練習啊！

FREE TRAINING MODE



這不是一個「完全」的練習模式，因為這其實是一個「陷阱實驗」模式，就如以往的《刻命館》一樣，玩者可以改造自己的陷阱，而這「FREE TRAINING MODE」便是讓玩者試驗新陷阱的地方，當然，玩者是可以在這裏研習一些殺人的連續陷阱COMBO的！

EXPERT

這是一個專為這遊戲的「專家」設的模式，在這模式之中，玩者可以使用任何的陷阱，不過，要在特定的時限或條件之下完成遊戲(將所有敵人殺死)，所以這並不是一個普通的模式呢！

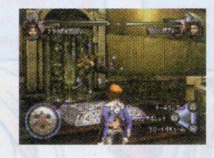
CAPTURE MODE

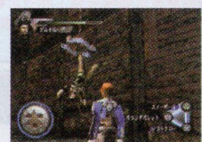
大家想將自己殺人的片段一看再看嗎？這個「CAPTURE MODE」便可讓大家將殺人的情況錄下來一再觀看，大家亦可以將新研製成功的COMBO下來慢慢研究呢！

充滿新鮮感的陷阱



在遊戲之中最吸引人的可以說是多姿多采的「陷阱」，在以往的刻命館之中，大家也會為自己的陷阱「POWER UP」，不過，在今次的《蒼魔燈》之中，有着一種「TRAP ELEMENT SYSTEM」，陷阱的基本上種類是沒有多大變動的，不過，當加上了不同的原素(ELEMENT)，陷阱本身便會產生變化，例如是屬性的變化，這便是《蒼魔燈》最吸引人的地方了！







TRAP ELEMENT SYSTEM的組成原素

基本陷阱：這是最基本的陷阱，當中包括了「落石」，「牆中陷阱」等，合計有11種之多。

紋章(エンブレム)：這是能令普通陷阱變成有屬性的陷阱，當中包括了「火」、「電」、「冰」等，全部紋章合共有9種。

指環(田田田)：這是能令陷阱「起動」的指環，在遊戲之中有5種不同的指環，而當中的「自動指環」(AUTO RING)便是可以令陷阱自動發動的指環。

魔石(オーブ)：這是能力陷阱的能力增大的原素，例如是攻擊力，爆發能力等也可以增強，每種陷阱也可以有7個階段的強化。

TEXT：SAM

XI JUMBO

PS	
製造商：SCEI	售價：5800Yen
發售日：預定12月	容量：未定
記憶：BLOCK數未定	
PUZ/1P～2P/MEM	

雙層、骰仔、巨無霸

大家還記得在98年的香港書展中，我們《遊戲誌》為大家舉行一個別開生面的《XI》比賽。在經過一年多的光景，其續編《XI JUMBO》亦將會在今年12月推出，不知到時各位又可以在三分鐘內做出多少分數呢？



雙層





■今集的最大特色：兩層骰仔

為了提高遊戲的難度，所以新作會由舊作的一層骰仔轉為今集的兩層骰仔，令骰仔的組合更多。另外為了配合兩層骰仔的關係，所以AQUI亦加入了「跳躍」和「投擲」兩種新動作。

跳躍

從圖中顯示，AQUI腳底下的四點骰仔，應該是屬於上層的，而且更是懸空的，剛巧下層亦有四顆四點骰仔，於是玩者便可利用「跳躍」來將腳底的四點骰仔壓到下層，從而令骰仔消失。

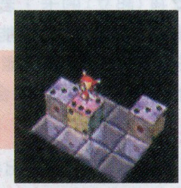


■便可將骰仔消失

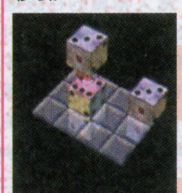
■將骰仔踩到下一層……

投擲技巧的示範

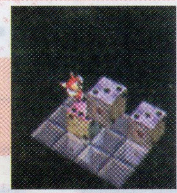
由於「投擲」是今集新加設的動作之一，筆者為恐各玩者不知其實際用途，所以特地為大家介紹一下。



(一)以最簡單的組合作為示範。圖中站在「六點」骰仔上的AQUI，看來與上集的分別不大，都是站在骰仔上往不同方向移動。



(二)但由於今集加入「投擲」新動作，所以AQUI便可以拿起左邊的「三點」骰仔，然後身體一轉……



(三)AQUI將手上的骰仔放到右邊，而只要不斷重複以上動作，便有機會將圖中那三顆骰仔消去。

投擲

亦是今集新加入的動作之一。投擲方面會分為兩種，第一種是骰仔的投擲，而第二種是對戰時的角色投擲。骰仔投擲方面，除了之前的跳躍動作之外，骰仔投擲亦可令骰仔投到指定的位置。角色投擲方面將會適用於對戰之中，作用與骰仔投擲大同小異，同樣是將手上的角色投擲到指定的地方，是作為影響對手的手段之一。



■骰仔投擲



■角色投擲

巨無霸

在今集中其實還加入了「JUMBO DICE」的元素，只要玩者將畫面上的「一點」消去，之後「JUMBO DICE」便會出現，而其體積亦最大可以有普通骰仔的八倍之多，再者就是玩者連同「JUMBO DICE」所做出來連鎖的分數，都會比普通的為多，所以各位如能善用「JUMBO DICE」的話，相信其分數必定會非常之高的。



■當玩者「KILL」之後，比普通骰仔大八倍的JUMBO DICE便會出現。

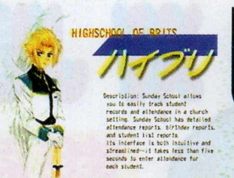
骰仔

今集基本玩法與上集沒有分別，都是以骰仔的點數和數目來做成消失。例如將兩顆或以上數目的兩點骰仔連在一起，又或者是六顆或以上數目的六點骰仔，均可以令其消失，而一點則一如以往，都是在組合消失之前，將「一點」與消失組合連在一起，便可以將畫面上所有一點消除。

撰文者：山寺良牙



以遊戲卡或樸克為主體的遊戲，相信各位已玩過不少，不過大多也是含有賭博的成份；而今次Media Works則推出了玩法有戰術性，還有不少美麗少女看的桌上遊戲《HIGH SCHOOL OF BLITZ》。

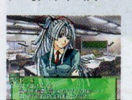


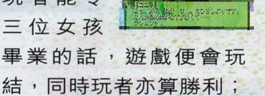
PS
製造商：MEDIA WORKS
發售日：11月25日
價格：5800日圓　記憶：1 BLOCK
TAB／MEM

HIGH SCHOOL OF BLITZ

遊戲規則及流程

遊戲最終目的就是令女孩升級並畢業，只要玩者能令三位女孩畢業的話，遊戲便會玩結，同時玩者亦算勝利；至於遊戲基本1回合的流程則是：





1.起立Phase

首先要預備將會出場的女孩(起立)的卡，若不拿出她們的話，便不能使用她們的能力，而在上回合中使用了能力的女孩卡(若未畢業的話)，亦得在這回合中再次令她們起立。



2.Prepare Phase

接下便得準備出場的女孩，由於每回合最多只能有六人出場，所以多出來的女孩卡亦得在這時收回或換掉。



3.Draw Phase

之後便從已放好的一推卡(Deck)中抽出一張卡，若此時所有卡被抽去的話，遊戲亦告結束。



4.Place Phase

這時可以將手上所持有的Place Card(地方卡)放出來，而根據Place Card的條件，而在該地方出場(出現)的女孩則會交由人物卡決定的關係，所以該盡量使用對己方有利的卡。



5.Main Phase

當人物真的在該地方出現時，便可以對其使用事件卡，事件卡在遊戲中有不少種類，當然亦得在該處將人物升級(Grade Up)。





6.End Phase

到此時玩者的回合便會暫時終結，亦不能使用手上所持有的卡。



7.Discard Phase

在此時若玩者手上所持有8張以上的卡的話，便得將放棄最多7張卡，卡的種類只限地方和事件卡。

8.畢業Phase

來到此階段，升級到第4階級(Rank 4)的女孩便會畢業，若能令三位女孩畢業的話，玩者便是勝方，遊戲亦會結束。若不達到條件的話，便會到電腦的回合，並且由電腦再進行1～8的步驟(Phase)，倘若電腦也不能達成條件的話，便會再次回到玩者的回合，不斷循環到有結果為止。

遊戲特色



這個遊戲基本是桌上遊戲，出場女角之多有點兒驚，而且女角是由多位美少女插畫家所設計，故在遊戲中可看到不同畫風的人物。故事方面，主角是一位自稱最強預言家的弟子，他今次的任務是為了要拯救人類的危機而進入一所女子高中任教，同時亦得找出擁有特殊能力，能拯救人類的女孩。遊戲主體除了會以桌上遊戲方式進行外，亦會有冒險遊戲式，當然特別事件畫面會是少不了的。



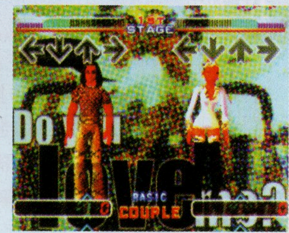




DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX

APPEND CLUB VERSION vol.1

PS
製造商：KONAMI
發售日：予定11月25日發售
價格：2800日圓　記憶：1 BLOCK
ETC／2P／MEM／對應DDR專用控制器



在遊戲機市場中大受歡迎的音樂舞蹈遊戲《DANCE DANCE REVOLUTION》系列，推出過第一作和《DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX》後，於不久的11月25日，將會推出其首隻APPEND DISC《DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX APPEND CLUB VERSION vol.1》。

撰文者：山寺良牙

甚麼是「CLUB VERSION」？

相信有很多玩者對這個副題感到奇怪，不過對於迷家來說一定知是何等事，事實上在日本的遊戲機中心內，有一個名為《BEATMANIA II DX》的音樂遊戲，是與《DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX》(街機版)連動的，而且可以是同時在同一曲中，兩邊分別各自演奏一段音樂，而這個可連動的機能，就被她們稱為「CLUB VERSION」，而這個版本亦即是今次所介紹的版本。



若果看清楚上文的話，便會知道之後本人想說甚麼的了！就是在今作《DANCE DANCE REVOLUTION》內的曲目，將會採用原自《BEATMANIA》系列的樂曲，所收錄的曲目是由《BEATMANIA》至《BEATMANIA II DX》，亦即是說往年的名曲「jam jam reggae」、「20,November」、「ska a go go」、「LOVE SO GROOVY」……等，可以拿來跳舞，到時相信會十分「過癮」；不過有一點比較遺憾的就是今次這個版本不能與任何KONAMI音樂遊戲《BEATMANIA》系列、《DANCE DANCE REVOLUTION》系列、《GUITAR FREAKS》連動。





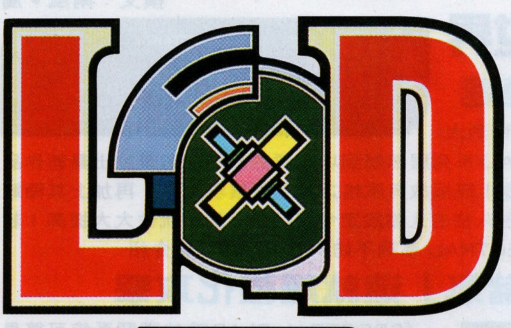






另外今作的「APPEND CLUB VERSION」亦將會承繼PlayStation版「2nd MIX」多項功能，特別是自創舞步「EDIT」模式更是趣味無窮，自己設計好舞步後交給別人玩，看到別人辛苦的樣子時真是……。(想死呀！打得少呀！)





曾繪畫《電影少女》、《SHADOWWLADY》及《DNA2》的人氣漫畫家─『桂正和』終於首次參與次世代遊戲的製作─《LOVE & DESTROY》，單看人物的設定就充滿著《DNA2》的感覺，因為今次拯救人類的就是三位從未來返回現代的準生命體「Q-TRON」。故事發生在出現神秘怪物的現代日本，而否能拯救亦要看看她們救回來的主角了。



製造商：SCEI
發售日：預定12年 售價：5800日圓
容量：未定 記憶：未定
ACT/MEM/

現在與未來的滅亡危機

LOVE & DESTROY

LuLu

她就是擁有龐大記憶(DATA)的「Q-TRON」實驗型1號。在三人之中是最大的姐姐。不多說話而冷靜沉著的她在哪裏都有寂靜的影子跟隨。

ViVi

由未來公司開發的準生命體「Q-TRON」實驗型2號。反抗意識強烈的她雖然不喜歡失敗，但卻擁有率直的性格。



Egg

它是與「Q-TRON」一起由未來世界來到現代的機械人。除了知道它能夠在空中飄浮之外，其他的資料暫時未明。

KiKi

身為未來公司開發「Q-TRON」最終型的她就是三人之中的妹妹。雖然性格開朗的她擁有幾乎全部的記憶經驗，但好奇心仍然很強。

STORY



現代日本的初夏期間，在沒有預知的情況下上空出現不知明的異形物體，而且更不知為何開始四處破壞。這種樣子古怪的異型生物被稱為「Germ」。一個不相信的這個事實的少年卻偶然地遇上了正在進行破壞的Germ。當他感到自己的性命受到威脅之際，其身體突然被轉送。在恐懼中打開眼睛的他見到一個廣闊的無機質空間，以及三位身穿奇怪保護服飾的少女立在他面前出現……

由於擁有紅色頭髮與堅定眼神的「ViVi」、哪裡都表現出寂靜樣子的「LuLu」及擁有開朗形象的「KiKi」知道「Grum」的出現必定令到人類產生滅亡的危機，所以由未來返回現代改變這個事實，而她們便是被時空輸送基地轉送來的「Q-TRON」，但她們並不是人類的「準生命體」

之後感到混亂的少年在她們口中聽到更難以置信的事情……

By: Agent X · Glen



早在1988年陸行鳥經已面世，期間不斷有各種不同玩法的陸行鳥系列推出，為我們沉悶的生活增添了不少色彩，現在為慶祝陸誕生十周年，SQUARE決定推出《陸行鳥COLLECTION》！遊戲共有三個，現在讓筆者先介紹其中一個──《DICE DE CHOCOBO》！

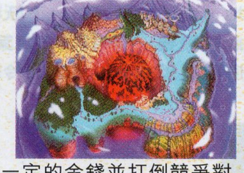
製造商：SQUARE
發售日期：予定12月
售價：7800日圓 容量：CD-ROM
TAB MEM

DICE DE CHOCOBO

恭喜！陸行鳥十周年慶典！



另類大富翁



《陸行鳥DICE DE》是個棋類遊戲，模式和大富翁相近但它卻加了故事背景，而且有多個版圖及人物角色出現。故事講述主角陸行鳥誤入魔境，想要回去必須贏取一定的金錢並打倒競爭對手！就像大富翁那樣把所到之處據為已有，繼而收取過路費，最先儲夠指定金額的便是贏家！而在遊戲中，水晶球就象徵著金錢，聽來很簡單但其實相當具戰略性。首先，遊戲開始前有得拿各式各樣的魔石，不同的種類有不同的功能，但注意並非亂拿一通便可，你要配合自己的戰略而取適當魔石才行！另外，地圖上有不少轉變方向的格數，踏上了會被強迫改變前進方向，極有可能導致玩家「狂踩」敵人地盤而大破財！





好馬需吃回頭草，舊地重遊有著數！



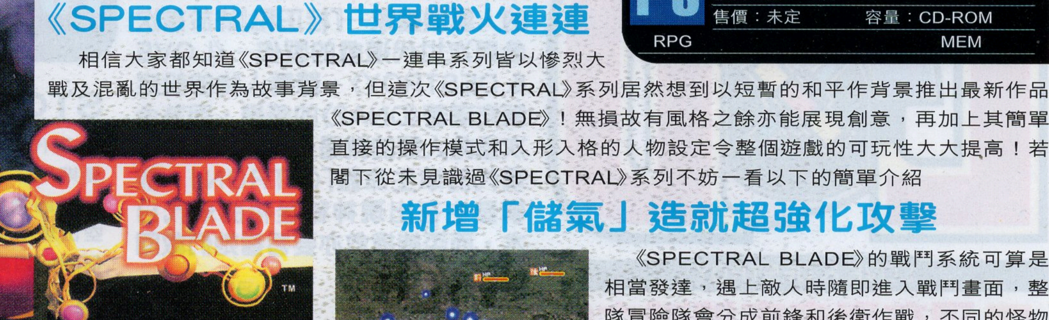
正如大富翁一樣，重踏自己的地方可以把地升級，所收的過路費亦相繼提升。如果可以好好利用「方向格」的話就事半功倍啦！此外，運用魔石也要很講究，先談談魔石的種類；魔石分為「朋友魔石」以及「攻擊魔石」兩大類，運用「朋友魔石」可以把空地取到魔下，而「攻擊魔石」則用來刁難敵人，例如困著他們令他們暫時動彈不得之類，當然敵方並非木頭公仔，他們絕對懂得防禦。因此，感到吃力的話不妨邀請多三個朋友齊齊圍剿敵人。必須一題，魔石可以在「召喚屋」中買到，另外在遊戲中會有不少陸行鳥的朋友幫助你渡過重重難關！

撰文：南風 • 濁

只有劍與魔法的大冒險世界
《SPECTRAL》世界戰火連連

PS	製造商：IDEA FACTORY
	發售日期：12月
	售價：未定　容量：CD-ROM
RPG	MEM

相信大家都知道《SPECTRAL》一連串系列皆以慘烈大戰及混亂的世界作為故事背景，但這次《SPECTRAL》系列居然想到以短暫的和平作背景推出最新作品《SPECTRAL BLADE》！無損故有風格之餘亦能展現創意，再加上其簡單直接的操作模式和入形入格的人物設定令整個遊戲的可玩性大大提高！若閣下從未見識過《SPECTRAL》系列不妨一看以下的簡單介紹



剎那間之和平，無了期之昏暗！

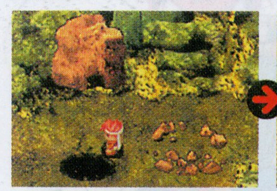
一直受著戰火摧殘的利巴蘭多(ネバーランド)大陸終於由強國舞羅馬斯(ムロマド)統一，《SPECTRAL BLADE》故事正是發生在初次得到和平後的數年，這個一統天下的舞羅馬斯國國主聖巴(シンバ)突然去世，取而代之是未統一前的鄰國國主，如此這般新國家聖巴帝國誕生！故事主角古拉斯(クライス)正是此國直屬軍人，忠義的古拉斯因接受了一項特別任務而展開漫長的戰鬥旅程；由於《SPECTRAL》世界裡充斥著各式各樣的怪物，主角以及其他隊員奉命遠征掃蕩魔物，因此遊戲中會出現大量激鬥場面！

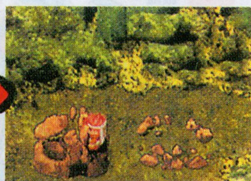
新增「儲氣」造就超強化攻擊

《SPECTRAL BLADE》的戰鬥系統可算是相當發達，遇上敵人時隨即進入戰鬥畫面，整隊冒險隊會分成前鋒和後衛作戰，不同的怪物有不同屬性，玩家需選擇適當屬性的武器來對付牠們，另外武器能因應不同技能而作出相應變化，所以弱的武器不一定會被強武器取代，這正是《SPECTRAL BLADE》的有趣之處，還有新增的「氣合」功更能令主角們能夠使出強勁必殺！但別以為不須要點戰略，若經常以單對單形式作戰你就必敗無疑，嘗試轉變一下前鋒和後衛的位置會更易取勝。

地下城等於鬥獸場

《SPECTRAL BLADE》的地下城出名多怪物，想不到原來連機關亦隨處可見！甚麼落石、尖刺等根本防不勝防，還要顧及那堆難纏的怪物！不拿多些經驗的話恐怕會經常成為大怪獸的點心了。





撰文：南風 • 濁

LIGHT FANTASY外傳
可愛貓女踏上奇妙旅程

PS	製造商：TONKINHOUSE
	發售日期：10月28日 售價：5800圓
	容量：CD-ROM
RPG	MEM

角色扮演遊戲近來以嚴肅題材居多，其實以可愛人物及夢幻故事背影為題又有另一番風味，正如這隻LIGHT FANTASY外傳就是個好例子，遊戲中主角是個人見人愛的小貓女，故事發生在一個充滿著妖精、樹靈及古靈精怪生物的世界裡。讓我先帶大家遊覽一下遊戲的開場吧！



貓女玲玲踏上奇妙旅途

玲玲是個貓族人，大約十五歲左右，在貓族世界中是非常重視自我表現的，而且必須擁有自己獨特的舞蹈姿態才能主通過成人儀式，變成真正的大人。然而，玲玲卻只懂一些甚麼喧嘩、打架之類不怎麼管用的技藝，如此這般，十分嚮往成為大人的玲玲為了學習新技能而展開修業之旅！其實，玲玲最希望的是能夠得到光之國女神直接傳授寶貴的法術，但世事絕不會那麼便宜，若要得女神真傳必須以「水晶球」作貢品方能如願，因此在旅途中追尋「水晶球」下落也相當重要。



出發！走進妖精之國

玲玲的人緣還真不錯，冒險開頭便遇上了一個精靈朋友，可是她與玲玲談不到兩句話便一支箭般飛走了！為了追問她有關「水晶球」的事情，玲玲必須第一時間找到她才行，既然她是妖精就當然住在妖精之國啦！無可避免地，玲玲亦要尋訪一下妖精之國，但出乎意料的是此國需要一種叫「大木之葉」的物品作為通行証，到底要去那裡找呢？這回玲玲可真傷腦筋了。







戰鬥模式簡單趣怪

遊戲中的戰鬥形式是以法術對決，當然是越多魔法種類越有機會取得勝利了，所以只得一種能力的玲玲要面對多個敵人實在談何容易！不過請放心，起初的對手相信不難應付。此外，魔法種類的不同會造成各式各樣的效果！大家不妨學會多些法力試試看吧！

TEXT：MARKS

VAMPIRE HUNTER D
人類與『貴族』之對抗再次重現

長期暢銷的日本傳奇小說—《VAMPIRE HUNTER D》系列，終於被改編成冒險遊戲搬上PlayStation，而當中的舞台就是在遙遠未來的一片荒廢土地上。人類為了狩獵被稱呼為『貴族』的吸血鬼，而令『VAMPIRE HUNTER』這個稱號再次重現世上，這樣就編織成獨特的遊戲世界。今次將會為大家介紹這遊戲的故事及遊戲特色等。



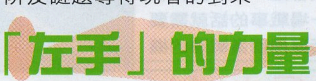
製造商：VICTOR　發售日：12月9日
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
記憶：未定
AVG/MEM/對應DUAL STOCK

~STORY~

由於爆發了幾次核子戰鬥，使人類再次返回文明初開的時代。在經過漫長的10000年之後，握有地面霸權就是被稱為「貴族」的吸血鬼，而人類亦只好強制服從於他們之下。不過，貴族卻因不知明的原因慢慢衰退，與他們擁有同等力量的「VAMPIRE HUNTER」亦在這個時候出現，而且更開始擴展他們的活躍範圍。

這個故事的主角—D就是人類與「貴族」所生的VAMPIRE HUNTER，為了救出被馬基路尼古所捉走的母親，所以D便與馬嘉斯兄弟一起追蹤馬基路尼古，最後他們追到式爾迪城……

遊戲玩法



玩者需要控制主角—D在式爾迪城探索被追蹤的馬基路尼古，而D除了以劍和魔法來對付在城內通道上徘徊的怪物之外，亦同時需要找尋其母親「莎樂斯」的線索。玩者分分鐘在一些沒有想過的地方裏面找到一些她的痕跡。不過當中亦會有不同的陷阱及謎題等待玩者的到來。

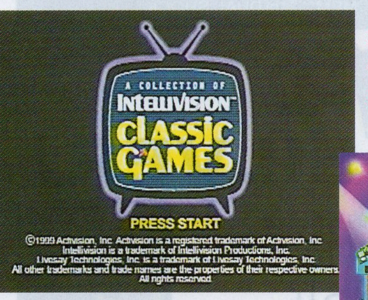


「左手」的力量

寄生在D左手上的生命體，不單會提供一些適當的忠告，還可以引發出各種魔法。當中的魔法會分為攻擊、回復及吸收。當能源減少時，可以吸取敵人體內的能源來回復。

VAMPIRE HUNTER "D"

稱為貴族的吸血鬼與人類所生的VAMPIRE HUNTER，而寄生在他的左手就是一種擁有魔力的神秘生物。



撰文：南風・濁

A collection of classic games from the intellivision
超級懷舊 game 大本營

製造商：Activision
發售日期：發售中
容量：CD-ROM
ETC　MEM

遊戲機發展得很快，今天所謂的新game數日後便變了舊貨。因此市面上的舊game並未算舊，若想滿足懷舊欲望的話就絕對不能錯過以下這隻舊game之王—classis game 30 in 1！

筆者的抽樣試驗

實在太多game了，無法全部試光。以下是我試過的數隻game；

astros mash：把大石擊破就是了，若果讓隕石撞上地上的話便會扣分。當然，越打得多隕石便越拿得多分。若給隕石撞正會立即死亡，真的避不開可以用瞬間轉移。扣至零分便算輸。

auto racing：在限定時間內到終點，車子本身會自動加速。你只管向前走並控制左右方向因為車子不會停，所以一旦抄上路傍就很麻煩。

sub hunt：慢慢等待敵軍船隻與我軍相遇時便可開火攻擊。若落空了就要等下次機會。

space hawk：太空人會因慣性現象而不能停止下來，所以很難射中對方。因此看到怪物時，必須預先按掣開火。若被怪物碰個正著就立即死亡。

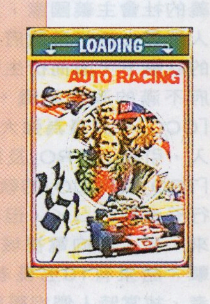
遊戲名稱表

三十隻game種類繁多，其實單看名字已能猜到該遊戲的內容，若記不了那麼多名字可看下表。

- armor battle〈坦克大戰〉
- astrosmash〈太空大戰〉
- auto racing〈賽車〉
- baseball〈棒球〉
- basketball〈籃球〉
- boxing〈打拳〉
- checkers〈國際象棋1〉
- chess〈國際象棋2〉
- football〈美式足球〉
- frogbog〈青蛙跳〉
- golf〈戈爾夫〉
- hockey〈冰上曲棍球〉
- hover force〈直昇機戰爭〉
- las vegas poker n blackjack〈鋤大D和showhand〉
- night stalker〈迷宮槍戰〉
- pinball〈波子機〉
- sea battle〈深海大戰〉
- shark!shark!〈避鯊魚〉
- sharp shot〈接球〉
- skiling〈滑雪〉
- snafu〈攔截〉
- soccer〈足球〉
- space armada〈太空侵略者〉
- space battle〈太空大戰〉
- space hawk〈太空人打怪物〉
- spiker!superpro volleyball〈沙灘排球〉
- stadium mud buggies〈障礙賽車〉
- star strike〈星際滑行〉
- sub hunt〈潛水艇〉
- tennis〈網球賽〉



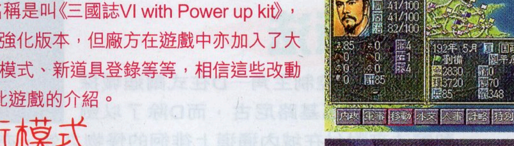
不論那個game都有說明玩法。在遊戲中途按select可以跳出，亦可以選擇save和設定表。



TEXT：悟空

三國誌VI加強版

PS
製造商：KOEI
售價：9800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：7 BLOCK
1P~8P/SLG/MEM/



「人中之人為呂布、馬中之馬為赤兔」，中國最偉大的歷史故事再次登場

光榮的招牌作——《三國誌》在不知不覺間已經推出了六輯，而最新一輯的三國誌名稱是叫《三國誌VI with Power up kit》，是以第六輯為基礎後加以強化的版本。雖說是強化版本，但廠方在遊戲中亦加入了大量新元素，例如增加了數個新模式，如一騎討模式、新道具登錄等等，相信這些改動定能給與玩家一些新樂趣。以下就是筆者對此遊戲的介紹。

新增模式

在整個加強版中最大改動的相信就是增加了數個新模式，而這些新模式包括：

戰術模式

這模式是給玩家即時進行一些戰事，如「博望坡之戰」，在戰事中不是只要向前走便可，因為在這裏的戰事大都是一些形勢比較差的一方，如果想勝出一場戰事的話就需要好好運用戰術，只要戰術運用適當戰勝的機會就會大增。



一騎討模式

和名字一樣，這是一個專門進行一騎對戰的模式，在這裡玩者可選擇一對一個人對戰或是三至五人的團體戰，選擇好對戰人數之後就可以從過百位武將中挑選自己喜愛的使用，如果是選五人團體戰的話就可以選用「關羽」、「張飛」、「趙雲」、「黃忠」和「馬超」這五位有名的「五虎將」。



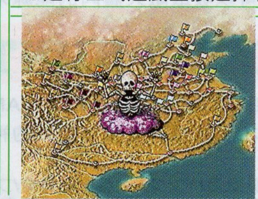
新道具登錄

這裡可以供玩家自行製作一些新的道具登錄在遊戲中，而可以製作的道具包括：「地圖（增加統率力）」、「武具（增加武力）」、「兵書（增加知力）」、「史書（增加政治）」、「玉璽（魅力增加至100）」、「名馬（退卻準確率上升）」、「醫書（健康一個月就可回復）」及「暗器（一騎討時可使用暗器）」，在選好道具種類和名稱後，電腦就會可代表該種道具的圖畫給玩者選擇，當決定好後就可以將道具登錄到遊戲中，那之後在遊戲中這種道具就會經過探索出現。



新歷史追加

最後一個新加進的模式，在上集中玩者只有三種歷史故事可選擇，但現在除了三個史實歷史之外，廠商更加入了多個在歷史中有名的歷史戰事給玩者選擇，例如是「呂布討伐戰」及「赤壁之戰」等……玩者可以不必進行正式遊戲直接選擇在這些歷史中開始遊戲。



評價

遊戲開始時的OP與前作一樣很有氣勢，而且在今集中亦增加了不少新元素，令可玩性大大增加，不過問題就是這隻加強版的價格竟然需要9800日圓，雖然光榮推出的遊戲一向都比較貴，但這只是一隻加強版，以這價格來說實在貴得有點過份，如果本身不是《三國誌》或光榮的支持者，此遊戲實是沒有購買的必要。

TEXT：IKI

SILVER事件

PS
製造商：ASCII
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
AVG／MEM／對應DUAL SHOCK



話你知點解叫「SILVER」

不知大家會否喜歡看偵探小說？其實筆者也是個喜歡看偵探小說的人，相信它的最大魅力除了其曲折的犯案手法，偵探冷靜分析事件來龍去脈的頭腦及往往令人出人意表的事實真相亦是吸引讀者的地方。一直以來，電視遊戲也有不少偵探小說類的AVG作品，就如以下介紹的《SILVER事件》。

遊戲內容

カントウ国家経済行政特別自治区「24区」は人口の増加に伴い5つのエリアに細分化されている。かつて、公募により入居した居住民には、8割の低収益者層と2割の高収益者層の経済階層が発生している。階層間の最も著しい対立反感の傾向は、収入格差ではなく情報発展途上層と先進情報層との摩擦である。

「カソトウ」是一個奉行「議員代表制」及「自由市場經濟」主義的社會主義國家，然而在個人消費力低下及政府行政弱化的狀態下，因而衍生多派對政府不滿的政黨組織。其中又以「FSO」、「TRO」及「CCO」三派最為強大，1979年3月，「直接行政制」導入，引起了「TRO」及「CCO」聯手對抗「FSO」。6月6日「TRO」及「CCO」的執行委員長ナカネ被殺，警方只知行兇者是カムイ，但卻沒有証據顯示誰是其僱主。後來，犯人再向電視城內的「TRO／CCO聯合本部」襲擊，結果有10名長老被殺，由於受害者均是高齡老者，故當時人們均稱為「SILVER事件」。

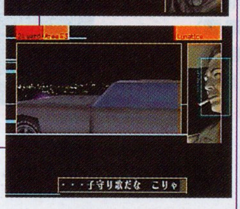
凶犯二課特別搜查官クサビ，因奉命逮捕カムイ而被稱為「逮捕カムイ之男」。現在，似乎將再有事情發生‥‥

遊戲特色

遊戲全12話，並分為發生事件的「TRANSMITTER」及解謎篇的「PLACEBO」，遊戲整體籠罩了一股陰沉的氣氛。玩者在破案途中亦須在犯罪集團及多個政府部門的官員間週旋，除了一般的對話（會話）場面外，玩者亦須在3D迷宮內移動探險以尋找破案線索。

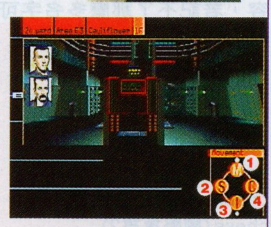






MSIC

在FILM WINDOW內，玩者在畫面右下角會發現一個印有「MSIC」字樣的MENU畫面，以下則是這些指令解說：

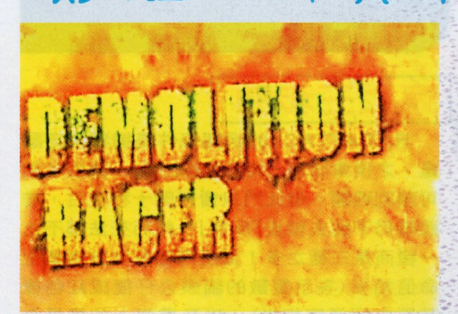


1) M-即MOVEMENT，指示移動地方。
2) S-即SAVE，可儲存遊戲進度。
3) I-即INPLEMENT，使用道具或武器，例如手槍等等。
4) C-即CONTACT，可與人物或死物（如門、電腦等）接觸。

TEXT：IKI

炒埋一碟賽車比賽

PS
製造商：ACCALADE
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC／MEM／對應DUAL SHOCK



充滿破壞快感的OP

美版賽車遊戲相信大家玩過唔少，其中著名的除了《NEED FOR SPEED》系列及《DRIVER》外，其實遊戲製造廠ACCALADE的賽車作品也十分有水準，例如今次筆者將介紹的作品《DEMOLITION RACER》便是一隻水準之作。首先，單是遊戲OP中所收錄的珍貴炒車片段已是值回票價，同時更讓人強烈感受到遊戲中強調「炒（他人）車」的破壞快感。



操作方法

按鈕	效果
方向掣	控制車子左右移動
╳掣	踩油前進
□掣	剎車或後退
△掣	切換車廂視點
○掣	加速
L2掣	切換鳥瞰視點
R2掣	減速

玩法與特色

基本上遊戲模式分「SINGLE RACE」、「DEMOLITION LEAGUE」及「TWO PLAYER」三種，前者是一般比賽模式，基本上有5個關卡，它們分別是「DEMOLITION」、「CHASE」、「CHICKEN」、「LAST MAN STANDING」及「SUICIDE」，每個關卡也會有不同的過版條件。「DEMOLITION LEAGUE」則是聯賽模式，只要在每場賽事中取得一定名次便能通往下一條賽道。而「TWO PLAYER」當然是指雙人對戰。





有關比賽規則，當然是奪取第一位為目標，但玩者不要以為像一般賽車遊戲「堂堂正正，逢車過車」便可；反之，誠如上述，此遊戲強調炒（他人）車的破壞快感，故玩者須使用一些「旁門左道」的方法來攔截其他車輛（例如撞佢）或以「走後門」的捷徑方式，捷足先登到達終點方為上策。

純粹的破壞



先前已說過，在「SINGLE RACE」模式中，每個關卡也會有不同的過版條件。例如「DEMOLITION」是正統的賽車比賽，途中玩者可透過「旁門左道」方法來爭取有利位置。「LAST MAN STANDING」是一場困獸鬥，19部賽車在場內互相對撞，看誰才是最後站起來的人。絕對是一場純粹追求破壞、展現人類原始殺戳獸性的比賽。最後，如畫面左下方賽車圖案下的AMOR值被扣盡則會立刻GAMEOVER。



TEXT：阜林三郎

PAC-MAN WORLD 20th anniversary

唔覺食足廿年鬼

一個遊戲滿足三個願望

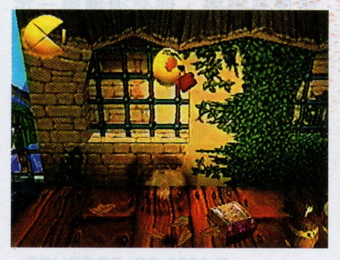
PAC-MAN WORLD 20th Anniversary
TM & © 1980 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

PS
製造商：NAMCO
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 Block
ACT / MEM / 對應Dual Shock

NAMCO為記念《PAC-MAN》誕生20周年而推出的作品，遊戲本身共有三部分，分別是故事模式、立體食鬼及傳統食鬼。基本上一個遊戲，的確滿足了《PAC-MAN》迷的3個（？）願望。

Quest

本遊戲最主要的故事模式，在慶祝PAC-MAN20歲生日時，所有家人突然失蹤了！後來得知他們被捉到鬼島後，PAC-MAN便來個獨闖龍潭，救出家人及打倒幕後主腦——機械PAC-MAN！



這個模式完全是一個動作遊戲，PAC-MAN在地圖上跑跑跳跳，還有各種機關、敵人，而在不少特別的地方，都設了給予提示的告示板。

Maze



以全多邊形製作的食鬼，共有18個不同的地方及難度，玩法上與最初的食鬼沒有什麼分別。不過由全多邊形製作，確實為不少玩者帶來一份新鮮感。此外完成了一個地方所有迷宮之後，可以來個一口氣進行的「馬拉松」模式。

Classic

傳統的平面食鬼遊戲，除了讓玩者緬懷一下這個經典遊戲外，也讓不少沒有接觸元祖《PAC-MAN》的朋友感受一下這個遊戲的魅力。



撰文：南風 • 濁

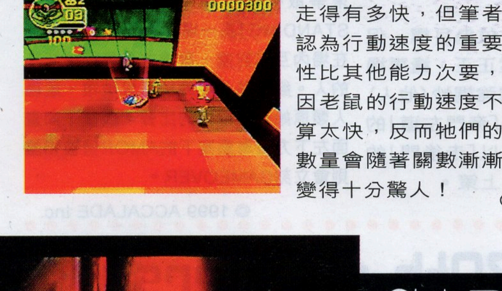


RAT ATTACK!
醒目貓捕鼠大戰

PS 製造商：MIND SCAPE ENTERTAINMENT
發售日期：發售中 容量：CD-ROM
ACT MEM

齊齊加入捕鼠行列

這隻貓捉鼠遊戲主角一共有8個，但當中有兩個是隱藏人物，而其他角色除了外貌不同之外能力值亦有明顯分別。能力一共分為捕鼠範圍、攻擊力以及行動速度三方面；捕鼠範圍越大表示你每次可以捕獲的鼠量越多，因為貓兒捕鼠需要先拉出一個範圍鎖定目標老鼠，之後貓兒要踏上一個紅色老鼠頭標誌令剛才所捉的老鼠出局，這樣才算成功。其次是攻擊力，當老鼠走近你時可按攻擊掣打暈牠再鎖定，牠會暈多久就看你的攻擊力大小而定，假若被老鼠碰到會扣點生命值，扣完當然是會死啦！最後是行動速度，即貓兒走得有多快，但筆者認為行動速度的重要性比其他能力次要，因老鼠的行動速度不算太快，反而牠們的數量會隨著關數漸漸變得十分驚人！





陷阱多多要小心

之前說過鎖定老鼠後要踏上紅色的「鼠頭嘜」上才算成功捕獲，其實遊戲中還會出現不同種類的標誌；綠色「鼠頭嘜」會令踏在它上面的老鼠變成超巨型鼠，十分可怕！紫色「鼠頭嘜」被老鼠踏中時在牆上會增加一個鼠洞令鼠量暴增！綠色貓腳印嘜是個陷阱，若玩家不小心踏中便會有火球或其他機關向你攻擊，但那些所謂攻擊很慢，不是威脅。最後是藍色貓頭嘜，它其實相當於一個傳送器，把你傳送到另一個地方。在更後的關數將會不斷出現新標誌，玩家無須擔心會不明白新標誌含意，因為每關開頭有專人說明登場標誌。另外，有些關數中存在著「中立」的敵人如吸塵機之類，它不論貓或鼠也會照殺可也！





死亡三步曲

RAT ATTACK的過關條件是捕獲指定鼠量，之後會出現一道「過關之門」，通過了便可順利過關。但此門只會打開十秒左右，若過時仍不進去就告「玩完」，然而死法卻不止一種而是三種之多！其餘兩種死法分別是生命值扣光（表示隻數的貓頭公仔變成紅色後若再中招便算扣光），以及畫面上的傢俱全數給鼠輩們破壞掉。

想要物品看本領



每關有不同物品接，如加速、暫時無敵等，這些物品會隨機出現，但有一種卻要貓兒一次過殺三隻老鼠才出現——「大貓頭」物品，有了它能在群鼠圍攻之際把牠們全數打暈！在最左下方有些圓形標誌，用來顯示你的貓兒到底能儲多少個「大頭貓」，這是因貓而異，但要注意「大頭貓」對大佬無效。

撰文：南風 • 濁

CARMAGEDDON

PS 製造商：SCI PRODUCT
發售日期：發售中
容量：CD-ROM
RAC MEM

殺人賽車大暴走

所謂「馬路如虎口」，這話實在太對了，但是大家有沒有想過原來連跑車賽道也有可能變成一個生人勿近的大型虎口？若你平日受了很多冤屈氣無處宣洩的話，歡迎你進入CARMAGEDDON的殺人大會！

殺人撞人完全合法

CARMAGEDDON在開始時會出現四種語言任君選擇，同時亦有多款賽車和六條賽道提供選擇，而遊戲目的其實與一般賽車GAME無異，只要走完全限定圈數就可過關。問題是你會如此順利嗎？比賽一開始便會有敵方賽車撞你及阻礙你前進！撞多幾次你的車子會變得奇形怪狀，十分難看！那要怎麼辦？其實你只須按一下掣便可馬上令車子復活，但每次修理皆要付一定金錢，而賺取金錢的方法正是不斷殺人撞人！越殺得多人荷包便越見可觀，真是名乎其實的「血汗錢」。



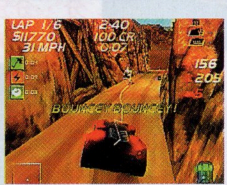








賽道上的「人」力資源



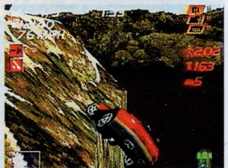
話明是賽車GAME就當然有時間限制啦，所以你不能一味靠貪小便宜過活，而且每關的人數有限，撞完即止。話雖如此，這隻GAME連換車子也要收費（很貴一部），沒有錢又實在不行。總之玩家必須注意時間和盡量避免炒車才能儲到錢。另外，賽道上有不少鐵桶，分別有紅色、藍色及綠色桶，這些桶就是物資和物品，不同的物品有不同的功能；如超級引擎、放電煱（遠距離電爆數個人）以及反彈功能等等，但任何物品也有時限，所以最好不斷補給。



迷失方向不必等死

CARMAGEDDON的賽道很不明顯，走錯方向亦沒有警告字句，因此玩家必須認實賽道上的幾個checkpoints（即中途站），必要時可試試跟隨別人的車輛，但要小心它們突擊。無論如何先試走一圈認路是上上之策，第二圈才開始貪物品，筆者認為這樣最保險。

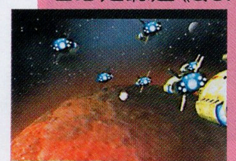
另外，第六條賽道不能一開始便有得選，你必須獲得一定成績才可挑戰。還有一點要注意，若因炒車而導致反車或者掉落山谷底的話，可按R 1掣回復完狀。



TEXT: IKI

QUAKE 2

各位有玩開電腦的玩家，相信也必定聽過《QUAKE》的作品系列，



電腦方面亦早於一年前左右推出其續篇《QUAKE 2》，這隻以第一身視點進行的《DOOM》式3D動作遊戲，在經過一年的時間，將移師至PS的舞台上繼續這場未完的戰爭。



這才是暴力與殺戮的美學!!

PS
製造商：Id SOFT
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM／對應DUAL SHOCK

這才是真正的「死無全屍」！

敵人方面，基本上他們是「不會」一槍死的，通常「掛彩」後也要「補飛」才會死去的。最後，一般動作遊戲的敵人「死」後其屍身是會消失的。但遊戲中敵人的屍身卻會保留下去。大家也許會估計到，不錯，遊戲的最大特色是玩者可再向那些的屍體開槍，把其轟開成血肉橫飛的模樣！(‥‥)總括而言，好此道者對於這些場面必會大呼過癮。





遊戲特色

既然這是《DOOM》式動作遊戲，遊戲當然是以第一身視點進行，加上美式遊戲一貫特色，遊戲中絕對是血腥與暴力兼備，但這點則容後再說。

基本上，每一關也由若干版數組成，如遊戲第一關的目的是要玩者潛入敵方基地，以建立與太空指揮艦的聯絡。而每到達一個地點便會進入SAVE地帶。武器方面，玩者可沿途拾得不少火力強力的武器，當然亦包括了補充HP及彈數的輔助道具。注意除了基本武器BLASTER是不限彈數外，其餘武器也是有彈數限制的。

操作方法

按鈕	效果
△掣	前進
╳掣	後退
□掣	向左移動
○掣	向右移動
L1掣	轉換武器
L2掣	轉換武器
R1掣	發射武器(開火)
R2掣	跳躍
ANLOG右掣	上下視點及準星位置移動
START掣	暫停遊戲及開啟MENU畫面



畫面解說

1) 十字標誌：即HP計，顯示玩者的生命值，扣盡了的便GAME OVER。
2) 槍銃標誌：即彈數計，顯示玩者武器彈數的剩餘值，扣盡了的便自動切換至基本武器。
3) 盔甲標誌：即AMOR計，顯示玩者的盔甲值，扣盡了的便會失去盔甲。
4) 武器ICON：顯示玩者現時所選擇的武器。



TEXT：日日野



WCW MAYHEM

PS
製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
FIG／MEM／對應DUAL SHOCK

創造最強的摔角手傳說！

摔角遊戲大家睇得多聽得多，但真正落手打的又有多少隻？一直以來，摔角這項運動在香港始終也未能成為一個大氣候，連帶有關摔角的遊戲對香港玩家而言也是一個冷門、沉悶的題材。然而，對美國廠商稍有認識的玩家也知道ELECTRONIC ARTS是美國一間享負盛名的遊戲製造廠商，特別是其運動系列作品一向也是信心保證，未知這隻由E.A.所推出的摔角遊戲又能否吸引大家呢？

基本操作介紹

先旨聲明，以下筆者介紹的操作方法的確十分「基本」，因為遊戲中個別人物的動作指令也會在LOADING畫面中刊登出來，故筆者不打算贅述，只集中介紹最基本的共通操作指令。



操作方法

按鈕	效果
方向掣	控制角色移動
╳掣	腳攻擊
□掣	捉住對手／拿起物件(場外)
△掣	必殺拳／腳攻擊
○掣	拳攻擊
L1掣	檔格／壓住對手(對手倒下時)
L2掣	打擊場外對手
R1掣	奔走
R2掣	挑撥對手



遊戲特色

其實摔角遊戲來來去去也是一樣，實在沒有特別值得一提的。以此作為例，除了豐富的招式及落場外「立架生」打人這些指定動作外，唯一相信最值得一提的就是EDIT原創角色的一項。遊戲中玩者可創造屬於自己的摔角手，展示自己的一段「厲害傳說」。





原創角色好好打

遊戲的靈魂所在，在進入「EDIT模式」以後，玩者可按自己喜好來設計一名原創角色。首先當然是輸入其姓名，然後便是其身型、戰鬥服、膚色及髮型等各項微細設定。在完成了所有微細設定工作後，便來到最後的一項程序-各項能力的參數設定，留意先前各項輸入諸如身型等也這些參數有微妙的影響。

TEXT：悟空

可以兩個人在同一畫面內釣大魚



如果有朋友想學釣魚，這遊戲一定能夠幫忙，遊戲中有多個模式給一些對釣魚完全沒有認識的人學習，如果想學釣魚，可以先在家中試玩一下這遊戲，之後才出海釣真魚也未遲，現在就為大家介紹這遊戲的各個模擬及玩法。



PS
製造商：KONAMI 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCKS
1P~4P／SPT／MEM／對應DUAL SHOCK／對應專用魚竿

多種模式供玩者選擇

此遊戲有多種模式給玩未選擇，當中都是很多釣魚遊戲中沒有的，這些分別是：「BEGINNER」、「TRAINING」、「TOURNAMENT」、「VS PLAY」和「WORLD MONSTERS」，以下就是模式解說。

MODE SELECT 15
BEGINNER
TRAINING
TOURNAMENT
VS PLAY
WORLD MONSTERS
初心者向けの練習モードで



BEGINNER

由開始選魚餌到揮魚竿、待有魚上釣時怎樣做，電腦都會一步一步教導玩者，初學者適用。

TRAINING

一個沒有任何限制的練習模式，玩者可以在這裡盡情地釣，可以不停地練習，任何人仕適用。

TOURNAMENT

公開賽模式，假若玩者對自己的技術有信心，可以參加這種舉行的比賽一試自己的實力，經驗人仕適用。

VS PLAY



與其名一樣，可以與朋友一起對戰看誰釣得最多或最重，而且這個VS PLAY模式，是二人一起出現在畫面之內，與其他釣魚遊戲不同，不是逐個輪流出現，絕對是公平一戰。

WORLD MONSTERS

和TOURNAMENT模式差不多，不過這裡所參加的是世界賽，所有選手都是一等一的好手，除非對自己有絕對信心，否則還是多多練習之後才來比較好。



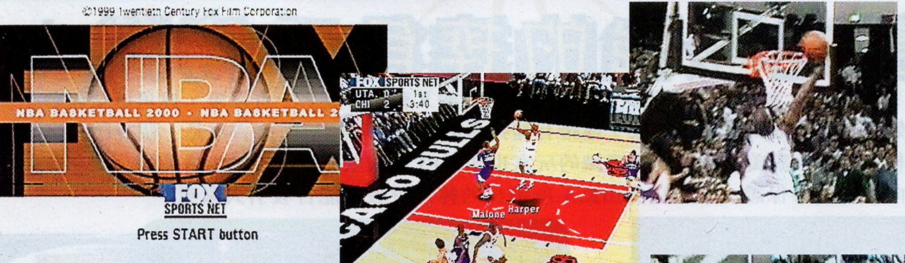
後記

《EXCITING BASS 2》可能暫時是PS所有釣魚遊戲中設計得最出色的一隻，她無論畫面或其他設計，都比以前的釣魚遊戲真實，令人玩起來很滿意，不過遊戲有一缺點，就是讀碟速度，在釣魚時每次一轉畫面就會停一下，這會大大減低玩者的興致，如果連這個缺點也沒有的話，這絕對是一隻必玩的釣魚遊戲。

TEXT：悟空

NBA BASKETBALL 2000

非常真實的職業籃球



PS
製造商：20TH FOX FILM
發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCKS
1P~4P／SPT／MEM／對應DUAL SHOCK

超真實籃球

在不久之前，因為一宗勞資糾紛而令到發展了半個世紀的NBA(美國職業籃球賽)不能如期開賽，幸好最後球賽終於可以繼續，但是由於停賽時間接近兩個月，令到大部份賽事取消，而且之後的賽程亦因為延遲開賽關係，變得非常頻密，球員的體能亦因為這原因而大大消耗，不能發揮正常水準，亦因為籃球之神「米高佐敦」的退休而引致籃球不像當年那麼受歡迎，在種種不利環境下20TH FOX FILM仍然可以推出一隻質數不錯的NBA，實屬難得，現在便為大家介紹這隻全新籃球遊戲——《NBA BASKETBALL 2000》。



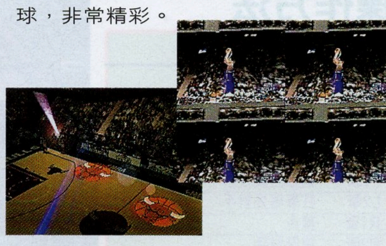
感覺非常真實

遊戲模式有三個，分別是練習模式、季候賽模式和對戰模式，玩者可以選擇30隊任何一隊隊伍進行比賽，另外季侯賽模式玩者可以自行設定進行多少場比賽，最多可以進行82場，和真的季侯賽一樣，而最特別之處就是遊戲的氣氛，它給筆者的感覺與看真的NBA賽一樣，由開始全場燈光熄滅，再利用射燈將球員逐個逐個介紹出場，還有的是在比賽途中如果有入球，而電腦又認為那球是入得漂亮的話，那電腦就會像電視般以分鏡或SHORTCUT重播那球入球，非常精彩。

最新球員資料全部落齊

這個遊戲其中一個特色，在遊戲內每位球員的資料都是最新的，即遊戲中的公牛隊已經沒有「米高佐敦」、「柏賓」和「洛文」三人，現在有的就只有「高古」和「朗夏巴」兩位比較出色的球員，而前魔術隊中鋒「奧尼爾」亦已轉至「洛杉磯湖人」隊中，由此可見遊戲中的資料絕對是最快最新。





TEXT：赤目黑龍





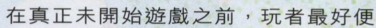
在美國的電視之中，除了一些非常經典的人物，如RAMBO等是非常善於戰鬥之外，其實在早年的電影之中，有不少是以古代戰士為型像的勇士，其中更有不少是女性，而這遊戲的主角XENA便是其中一人，大家有看過以她為主幹的電影嗎？

嘩！女人真係可以咁勁！！

XENA WARRIOR PRINCESS

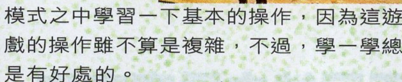
手腳並用 妙用無窮

在遊戲之中，主角「XENA」本身是一名公主，不過，她亦是一名非常強悍的戰士，所以，她可說是國家之中的守護使者，這天，當她和友人分手之後，突然看到在遠處烽煙四起，她估計到有事情在發生着，於是，她便朝着烽煙起之處往調查。



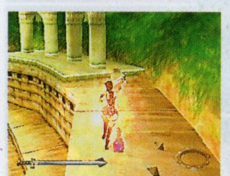
在真正未開始遊戲之前，玩者最好便是到「TRAINING ARENA」先作一個短期的訓練模式之中學習一下基本的操作，因為這遊戲的操作雖不算是複雜，不過，學一學總是有好處的。





一體化的練習

在這個練習之中，大家可以一次過在一個場地之中學習到所有的基本技術，首先要練習的便是「跳躍」，只要一直依前方的石柱跳便能完成；之後便是「攻擊」，攻擊方共有3種，分別是「踢」、「劍」和「飛環」(CHAKRAM)，前二者相信不用多作介紹了，最後一種的「飛環」便要介紹一下了，要用這種攻擊方法，便要先按着「LOOK掣」之後按「劍」便能放出飛環，這種飛環用來對付在高處又或是挾持着人質的敵人是最有效的。



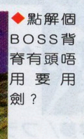


◆還是個有用的練習呢……

古靈精怪 乜鬼都有

話明這遊戲是以古代作為背景，所以特別多神怪東西，除了所有的敵人也是穿着古代的盔甲之外，在遊戲之中更有一些非常古怪的敵人，例在第4版之中的BOSS，他在背脊明明是背着一柄長的斧頭，但是又不會用，反而只用手上的劍作戰，真古怪；又如是在第5版之中的「獨眼怪」，一開始用石頭作「超遠距離」攻擊，不過，之後竟然玩「爬懸崖」，結果只要打他在崖上的手指，便能令他跌死，這些設定似乎是有一點兒侮辱玩者了。





◆點解個BOSS背脊有頭唔用要用劍？



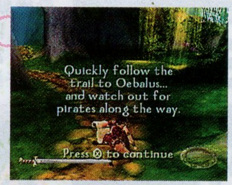
◆嘩！個巨人好勁呀！



◆吓？唔通佢要戒賭？

招招到肉 慘叫不絕

學習完畢之後，便可以正式的進入遊戲了。遊戲一開始，便是XENA正趕往起了烽煙的地方，而在遊戲之中，在每一版之中也有一些特定的目的，不過，大家一定要留意在地上的所有東西，尤其是那些「文卷」，這些可說是特定的道具，一定要取得的，而且些「文卷」亦會影響遊遊的完成度的，何況，這些「文卷」更是任務的重要指示和提示，那便更加非取不可了！

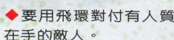




◆記着要取文卷啊！



◆要用飛環對付有人質在手的敵人。

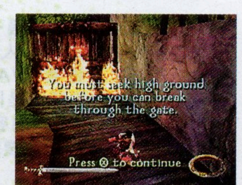


而在遊戲進行當中，XENA是要小心一點的，因為在不同的地方也會有敵人出現的，而且在這個遊戲之中，玩者的任務首先便是要保命，所以要留心在畫面上所有的顯示，尤其是在上方的「小劍」，因為這些便代表了敵人，不過，大家亦可以小心的聽着四周的聲音，因為如果是有敵人接近的話，便會有敵人叫嚷聲出現。



◆嘩！乜條鯊魚連旗都食？

實際上，《XENA WARRIOR PRINCESS》是一隻非常暴力的遊戲，因為在遊戲進行途中，不斷會有殺戮出現，而且敵人死時更會發出慘叫聲，真是十分悽厲呢！所以，大家亦要留心，如果敵人沒有慘叫的話，有可能會再起來戰鬥，大家可不要被敵人騙倒啊！



◆怎樣才能打開這門呢？

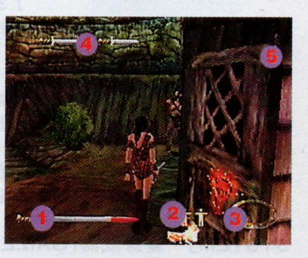
畫面指示

1. XENA的HP（紅色的是受傷部份）
2. 特定要拯救的人質數目
3. 進入無敵狀態的進度
4. 敵人的數量（如無敵人則沒有顯示）
5. 現時持有之道具



◆當然是用水了！

在上面也說過，在遊戲之中有一點是要非常小心的，那便是敵人出現，記着，如果完成一個地點之後，切物又回頭行一次，因為這樣做只會自己將先前的戰鬥重新玩一次，敵人是會依玩者行走的路線而出現的，換而言之，如果玩者在一段路之上回多次的話，每一之敵人也會出現和XENA戰鬥，大家切勿做此傻事啊！



TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍

載譽歸來的超級「勁」作《衰仔樂園》再次登陸本港

播放時間：逢星期五深夜十二時至十二時卅分

唏！大家有冇睇過早前引起非常大反應的卡通片集《衰仔樂園》，雖然有人話呢套卡通片真係好鬼「衰」，之不過咁，依然有咁多人睇，證明時代已經唔同晒，大家的口味亦同以前唔同。

雖然第一輯早已經播放完畢，不過，對於這套卡通片，一直也有人在談論着，而且她的精品亦是大受歡迎，所以新一輯的《衰仔樂園》已經再次陸本港，當然，依然是在香港有線娛樂台中播放。之不過，今次嘅片名再唔係《衰仔樂園》，而係《衰仔樂園勁變新》！

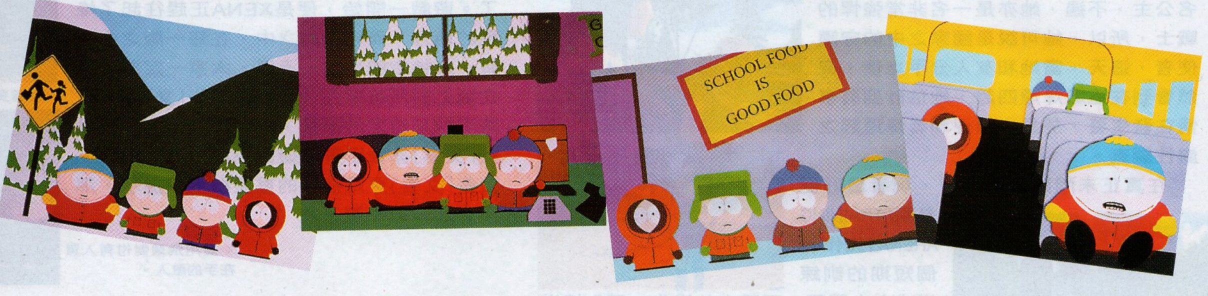
「夠竟今次《衰仔樂園》有乜新攪作先？」

當然，如果冇新鮮嘢玩又點會有得攪先！今次喺新一輯嘅《衰仔樂園勁變新》之中，故事依然是極之咁抵死，橋段依然係咁攪鬼，主角依然係茂利、粉腸、蛋散、碌葛同埋廚師廢柴……

「吓？咁咪同上輯一樣？」

當然唔只咁少嘢啦！事關今輯最特別嘅係每集裏面都會有知名巨星客串演出，例如係城中著名嘅天王城城、天瀯光等等，真係集集有嘢攪，餐餐笑到飽！

仲有！大家都好清楚，《衰仔樂園》本來喺一套外國嘅作品《SOUTH PARK》，而喺上一輯　面，主要嘅內容都係根足本來嘅版本，之不過今次就唔同晒，因為香港版本同外語版本嘅內將會係完全唔同，香港版嘅故事將會作重新編排，包大家集集都會睇得咁開心！當然，仲有就係大家都咁鐘意嘅生鬼抵死配音依然會咁抵死。（天下一之無責任男）



又係攞香港嚟玩嘅作品 大張正己捲土重來之作──《超神姬 DANGAIZER-3》

早前為大家介紹過一套名為《超神姬DANGAIZER-3》的機械人動作品，而這套作品已經推出了，這套OVA作品將會分3集推出，而第一集的副題便是「神機轉生」。

其實整個故事的內容可以說是非常簡單，亦可以算是相當的複雜，而主角美劍陽菜本來是一個非常普通的女孩子，不過，她其實是傳說之中三名神姬之一的轉世，然而，她本人並知道這個事實。而「美劍陽菜」這個女孩子可説是一個格鬥狂好者，在她的生活之中根本無法離開格鬥。





這天晚上，她和兩名好友在觀看摔角比賽，可是就在此時，在新香港的3個不同地點之上，突然出現了3支古怪的水晶柱，而且美劍陽菜更被傳送另一個空間之中，在那裏，她受到莎菲亞和她那頭「愛犬」──紅具羅和紫具羅的攻擊，幸而，另一外神姬CINDY趕到，不過，美劍陽菜到這時仍未回復前世的憶……



回到現實世界的美劍陽菜依然受到莎菲亞的攻擊，這時候，美劍陽菜在不知不覺間終於也啟動了在她體內的「GEAR SYSTEM」，變身成為「GAIZER-3」。這時候，第3名的神姬也來到了，她便是鳳麗華。當3名神姬集合，她們便可以被封印的「DANGAIZER」……（赤目黑龍）









◆OPENING的精采片段。

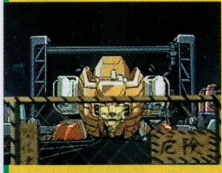
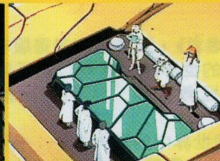


第13話　卡恩之遺產

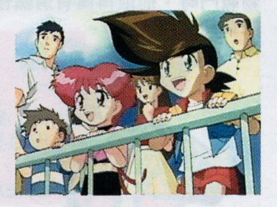
播放日期：1999年10月24日

前言

在兩年前，獅子王凱在宇宙飛行之時遇到ZONDER的事家已經知道了，不過，在他被救之後，凱被造成造人，而在地球之上，獅子王博士亦着手以白色的巨大機械獅子「GALEON」進行研究，不過，在GALEON之中的一塊特殊晶片則始終無法解破，這原來是一片只有以「G STONE」才能解讀的資料庫……得到這些資料之後，「GAOGAIGAR」才能誕生！

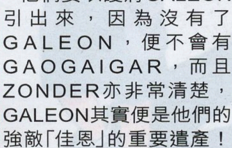

本集故事內容

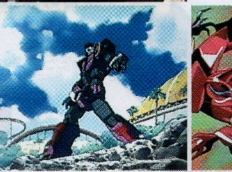
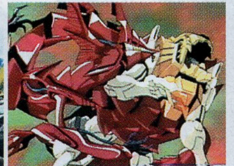


這天，天海護一家和初夜華到「水上樂園」遊玩，玩且玩得非常愉快，而護亦能在這裏忙在戰鬥之中的辛勞……然而，在快樂的背後其實也充滿着危機，ZONDERIAN(故事中對ZONDER成員的統稱)已經在虎視眈眈，因為他已經知道了護和GALEON之間有着非常微妙的關係……

另一方面，GGG的指揮官、參謀、凱和獅子王博也在議事堂向議會匯報他們的工作，至於保護天海護的工作則由一直以來也以「密探」身份出現的「VOLFOGG」負責……然而，當護和華在玩「SHOOTING COASTER」(過山車)之時，ZONDER突然出現，原來，他們要以護將GALEON引出來，因為沒有了GALEON，便不會有GAOGAIGAR，而且ZONDER亦非常清楚，GALEON其實便是他們的強敵「佳恩」的重要遺產！

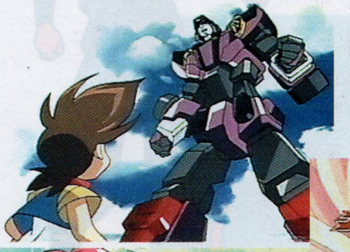




果然，當護受到襲擊，在GGG基地內的GALEON便失去當性似的，於是基地內的人便讓牠出動，這便中了ZONDER的詭計，GALEON更被ZONDER機械獸所擒，幸而得到「VOLFOGG」相助，GALEON終能脫身，而且和趕到的凱融合，變成GALGAIGAR，將ZONDER的機械獸擊倒。

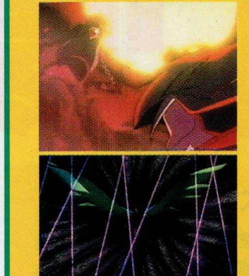
這次，是護首次見到「VOLFOGG」的真面目，而這個既神秘又充滿力量的GGG成員實在使護感到非常好奇，不過，他總是像風一樣的不見影縱……戰鬥結束，當護的父母見到那「白色獅子」之時，真是非常的擔心，因為牠的再次出現，是否意味着牠要將護帶走呢？




勝利的關鍵

第14話　霧鎖溪谷

播放日期：1999年10月31日



前言

在一個遙遠的惑星之上，一名戰士正在逃避着敵人的追捕，然而，在他面前便出現了那個把他的星球毀的人，他便是ZONDER四天王之一的「班捷隆」，而那名戰士便是現在的「比煞」，然而，「班捷隆」並沒有向「比煞」下殺手，因為他知道「比煞」本身也是一個戰士，所以，「班捷隆」便將「比煞」帶回基地之中……這也是在「比煞」夢中所見到的像……



本集故事內容

一開始，便看到凱正在追趕一部軍用的運輸機，因為這是被一隻ZONDER所佔領了的運輸機，然而，由於它的飛行速度非常高，就連STEALTHGAO也無法追到它……

另一方面，這天護和他的同學到一個溪谷遊玩，可是，當他們興高采烈地來到目的地之後，突然四周也變得非常大霧，真是伸手不見五指，而且，氣氛變得非常古怪，護他們一行5人，除了是迷了路之外，在一路上更遇上了非常多的陷阱，最後只餘下護和華二人，而被坦克戰鬥直升機追趕的二人，最終也從吊橋之上跳下急流之中……

當然，負責保護天海護的「VOLFOGG」不會讓他有意外，急流之中救回之後，「VOLFOGG」便開始調查這裏的情況，原來又是ZONDER的傑作，而先前那部運輸機之上原來載有新型的坦克和戰鬥直升機，而變成ZONDER的素體是一名一直被欺壓的士兵，他利用這些武器不斷向「VOLFOGG」攻擊。





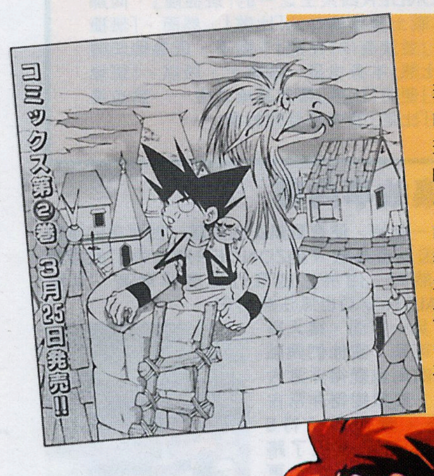
因為不斷受到攻擊，所以「VOLFOGG」便和其餘兩名的同伴「GUNDOBER」(電單車)和「GUNGLUE」(直升機)合體，成為「BIG VOLFOGG」，不過，為了保護天海護，「BIG VOLFOGG」也幾乎不敵，幸而GAOGAIGAR也及時趕到，可是在大霧的環境之下作戰是非常不利的，不過，當超龍神使用「ERASER HEAD」當濃霧驅散之後，GAOGAIGAR便輕易的收拾了ZONDER機械人。




勝利的關鍵

秋季新番組續報！！

自爆君



不知何解；近來有不少漫畫被動畫化，而今期所介紹的都是由漫畫轉化過來的動畫；那便是在FAMI通BOSS連載的《自爆君（シバクくん）》。在過去也曾有他的作品被動畫化，《南國少年》是最好的例子。如果你喜歡看柴田亞美的作品，那就不能錯過這套動畫了！逢星期一晚上6時30分，在日本的東京電視台播出。

故事

在電視上登場的《自爆君》，其故事與漫畫版有少許出入，但基本結構並沒有改變。在《自爆君》的世界裏，擁有12個不同的世界，描述主角等人從一些暴走的怪物手中拯救世界，他們均被稱為「GC＝GREAT．CHILD」。

主角爆在就住在12個世界中的其大之一；名叫花斯達的地方，他為了完成世界稱霸的夢想，四處找尋其他GC決鬥，他自從在一次與凶暴化的怪物戰鬥時，他取得擁有消滅怪物之力的聖靈，從此肩負起令世界回復和平的責任。

爆

故事的男主角；名爆，擁有世界稱霸的夢想，而且對自己的實力很有自信，是名副其實的GREAT．CHILD。

比高

住在世根的GC，是故事的女主角，能操縱懂得使用空間轉移的聖靈，為人喜愛怪物，因此認識不少怪物的知識。

加爾

是12世界之一——沙的GC，擁有一流的武術，主要使用武器是棒，為人正直；但對於哭泣的人就會變得心軟。

自爆君

是爆的拍擋；也是爆所操縱的聖靈，每個聖靈均擁有不同的能力，而他就是能將怪物消滅的能力。

STAFF

原作／柴田亞美
監督／鈴木行
Series構成／富岡淳廣
角色設計／島袋美由紀

Street Fighter II
誕生10週年動畫火速登場！！

相信有打機的讀者對《Street Fighter》這名字不會陌生，而今年正是《Street Fighter II》的10週年紀念，為了慶祝這盛事決定在今年年底推出Original動畫，名為《Street Fighter ZERO》，全套動畫並共2卷，分別會在12月22日和明年2月23日發售，每卷片長45分鐘，每卷的價格為7800日圓。





故事簡介

故事內容主要圍繞着主角RYU的格鬥旅程，他在不斷找尋格鬥術的最高境界，當他正超越臨界點時出現「殺意之波動」的異常狀態，這令他非常苦惱。就在巴西的旅途中他遇上一名與弟同名的少年SHUN以及SAKURA和春麗，就在RYU還未解決「殺意之波動」的事件時，格鬥大會已經開始。

STAFF

原作／（株）CAPCOM
監督／山內重保
腳本／吉田玲子
角色設計及作畫監督／馬越嘉彥
音樂／松尾早人
美術監督／加藤浩
攝影監督／鳥越一志

地獄老師復活？



地獄老師曾在去年與各動畫迷見面，不知何解突然消聲匿跡，有不少FANS在等待它再回到電視螢幕上，現在終於等到了！亞洲電視終於在星期六晚上12時10分播出，故事還會跟回上次所播放的進度，並不是重播來。各大FANS記得不要錯過！

相信故事大家都知，在日本一個叫童守町的地方，在童守小學裏聘請了一位有靈力的老師來任教一班五年級的學生，他的名字叫夜鳥野鳴介，學生通常叫他做阿鳴(即ぬ~ベ~[音：YU~BEAR])的，他擁有除靈的能力，而他的左手常穿着黑色手套，那就是他以前與鬼戰鬥時所留下來的鬼手，其力量大得可把惡鬼消滅。


◆阿鳴的鬼手


◆搞笑場面也有不少


◆不知有否機會見到雪女的悲劇？


◆不知大家又知不知阿鳴的過去呢？

機動新世紀GUNDAM X

第十三話——「攻擊愚蠢的我」

被洛姆亞追捕的卡洛特和迪花，幸被札美魯所駕駛的GUNDAM X所救回，加利斯立即駕駛比魯迪哥作出追擊，與札美魯戰鬥的他，因為人功NEW TYPE的關係，身體突然產生劇痛，從而返回基地，接受洛姆亞治療的加利斯，開始明白到洛姆亞的真正目的，不能接受現實的他，駕駛比魯迪哥向菲利迪艦攻擊，求取真正的答案，卡洛特只好駕駛GX前去迎擊，戰鬥比想像中更為激烈，當卡洛特能夠將基浮游砲一一打下時，加利斯心身都受到很大的打擊，結果他一心找尋死亡之路…


◆札美魯克服了駕駛倉恐懼症


◆加利斯感受到全身的痛楚


◆加利斯正打算將卡洛特和迪花捉回去


◆一心尋死的加利斯



TEXT：J.J

專題 天行社大阪CAPCOM取經

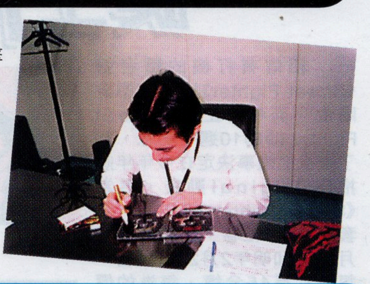
誓要做好BIOHAZARD 3漫畫版！



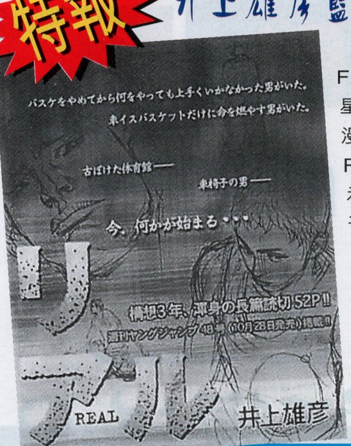
10月初，天行社的編劇李中興及策劃余詠良遠赴日本CAPCOM大阪總部，與BIO之父三上真司見面，將BIO 3漫畫版的製作進度向三上真司作一次全面性的匯報，這對於香港遊戲改篇漫畫來說可算是第一次，除了證明三上真司對BIO 3是何等重視之外，亦可以看到天行社對遊戲漫畫的重視程度的確有別於一般本地出版社。

二人最初先將BIOHAZARD的故事簡略地引述一次，然後便開始提到希望在漫畫版中加插一些新的情節，但和過往的改篇遊戲漫畫不同，二人所提的都是根據遊戲原設定而引伸出來的新情節，例如是如何利用BIO 2與BIO 3之間時間交錯的空間，令兩集的人物相遇，又或是加插一些遊戲中所沒有的戰鬥場面，例如是G化後的威廉與謎之敵人T-002交戰、狙擊者與G化後的威廉戰鬥等……當中有不少情節都被三上批准，可以在往後的故事中使用，其中三上最有興趣的，似乎還是卡羅斯與JILL的愛情線，他更追問二人在漫畫版中會否結婚呢！





特報 井上雄彥籃球短篇火速登陸！



喜歡井上老師入樽漫畫的FANS要注意了！井上老師在下星期第48期日本YOUNGJUMP漫畫中將會連載一個短篇漫畫REAL，而天下出版社方面已表示會盡力爭取盡快在天下少年中刊出！

REAL的故事是圍繞一個半身殘廢的少年——要靠輪椅來行動的他，卻是一位熱愛籃球的少年，雖然這並非入樽的外傳，但對於全港入樽FANS來說，也是一套不應錯過的作品。

續・一本好書

熱血阿Sir ROOKIES（第4、5、6期）

作者：森田真法

出版社：天下

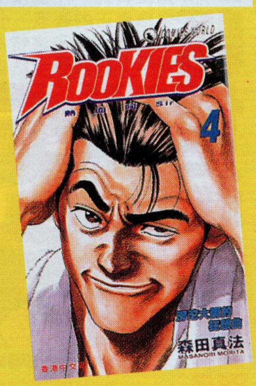
售價：各$28

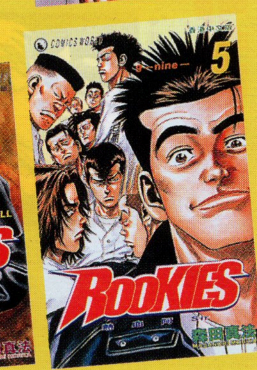
要教育的似乎不單只是學生……

曾因為毆打學生而引咎辭職的川藤幸一，得到二子玉川學園的校長賞職而再度當上了教師。不過這校長只是希望利用藤川來替他趕走校內棒球社的一群不良學生，但藤川本身並非一個崇尚暴力的人，為了令校長改變主意，他答應要在一個月後的練習賽令球隊重組過來，然而這並非一件易事，因為棒球社的成員全是一班個性強烈的傢伙，但在藤川的努力下，隊員總算一個一個的集合起來，就連擁有一流技術的安仁屋最後亦被藤川的熱誠感動而回到球場當起投手。

轉眼間比賽的日子已經來到，雖然一班球員都希望能夠獲勝，但對於久未練習的他們來說，要面對一支正式的棒球隊始總不是一件易事，更有人開始沉不住氣，但幸好未有爆發出來，雖然在積分上他們落後，球員之間卻愈來愈合拍，反而是對方的教練對於自己的球員未能拋離對手大感不滿，還勉強要求已受傷的投手負傷繼續投球，藤川亦因此事而與對方教練發生爭執，口角間一時衝動藤川更一拳打向對方，但大家心　都認同藤川的做法，裝成沒有事發生過而繼續比賽。

對於落後7分的棒球部，到底能否在餘下的三個回合反敗為勝？或許關鍵將會掌握在遲遲未歸隊的第十位隊員——新庄手上。





明稜帝 梧桐勢十郎（第4、5、6、7期）

作者：數肇

出版社：天下

售價：各$28

圍繞勢十郎的身邊的無數強者……

性格極度自大，表面上喜歡以暴力解決問題，但每次都能將事件圓滿解決的勢十郎，似乎特別容易吸引強者到他的身邊，在最近推出的數冊　面，主要便是圍繞他和數個強者——嘉神己一、早良繼一及御幸銳兒。

嘉神己一自幼學習柔術，過去曾與勢十郎因為一些意見上的分歧而大打出手，後來與父親一起搬往南美，最近才回到明稜學園。他本來並非四天王之一，但因為打倒了四天王的劍持而獲得了這稱號，他對於自己認定正確的事相當固執，後來被勢十郎打敗後，終於明白到世上沒有絕對的正或錯，亦不應強將自己的正義加在別人身上。

早良繼一是梧桐流分派備前早良流古武術的繼承人，但他實際上是一名養子，自覺肩負了重擔的他，為了得到父母的認同而不斷的修練，後來更向勢十郎提出挑戰，希望打倒他來證明自己的強，但勢十郎卻教曉了他真正的強不是為了他人，應該是靠自己的意志去追求的。

最後登場的御幸銳兒表面上是位可愛的女孩子，她自稱是勢十郎的未婚妻死纏不放，然而勢十郎對她毫無興趣——因為她原來是個男孩子！？

御幸本身的實力並不在四天王之下，而事實上，他正是明稜學園的最後一位四天王，然而對於拒絕了他的勢十郎卻因愛成恨？不單挑撥其他的四天王與勢十郎開戰，更抓了伊織當人質，看來勢十郎要收服這位四天王並非是那麼簡單的事。





Presented by：福田、MS、山寺良牙

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

Arc The Lad III Characters & World

出版社：NTT出版
售價：850日圓



在重點大作推出前發售遊戲世界觀增刊，這種舉動在近年來已屢見不鮮，即使是魅力大不如前的《Arc The Lad III》亦有該類參考性刊物。和同類增刊相似，書內主要提及《ARC III》的各種設定如基本登場角色、系統變化、世界地方簡介和製作人員訪問等，簡單來說即是一本非常詳盡的說明書，如果閣下是《ARC》系列的擁躉，這本書相信會很適合你。(福田)

TALES OF DESTINY vol.3

作者：啄木鳥sinki
出版社：ASPECT
售價：562日圓



NAMCO人氣RPG《TALES OF DESTINY》漫畫化後大受好評，最新一期說到史達們在海上受到阿古雲魯的船隻襲擊，幸好此時花莉娜取得索迪亞(即會說話的劍)，利用晶術來為大家解圍。就在他們到阿古雲魯王國的途中，史達與露迪因金錢問題吵架，結果露迪在一氣之下獨自離去，放心不下的史達，立即前往找尋她私蹤影，就在偶然之下二人再次重逢，而且更讓史達知道露迪的過去，明白一切的史達再一次接受她，並繼續踏入前去阿古雲魯的旅途去。(MS)

Game Comic Marionette Company

作者：不定
出版社：RAPPORT
售價：900日圓



早前推出了電腦版和PlayStation版，而最近亦推出有小遊戲玩的Dreamcast版的育成遊戲——《Marionette Company》，令到最近日本遊戲界再次吹起美少女機械人的熱潮，有見及此出版社RAPPORT，便找出數位較為有名的同人漫畫家，推出了一本以遊戲《Marionette Company》為題材的正式授權漫畫；內容方面，主要以遊戲兩位主要人物「Marionette」與主人「Master」，在平日生活中的事拿出來作個攪笑，基本上全書有85%以上的內容也是攪笑為主，畫功方面由於由多位作家執筆的關係，所以會看到多種不同的畫風，對於喜歡同人誌或是想畫的人，可以做一定的參考；若果讀者是本身有玩過遊戲的話，相信會覺更為有趣。(山寺良牙)

WONDER SWAN FAN Vol.4

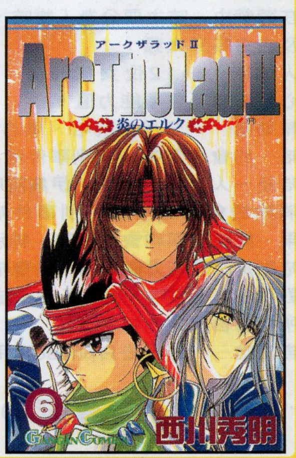
出版社：德間書店
售價：540日圓(連稅)



手提遊戲機WONDER SWAN自推出以來已有好一段日子，但是其專門誌在市場上則僅有這本，由於是季刊關係故此書內取材普遍都會較慢，不過站在用家立場只要內容充實便不成問題。今期主打作是集SUNRISE機械人片集於大成的《HAROBOTS》，多達30頁之攻略特集對購買了此作的朋友可說得上相當有用，而其他像《WONDER STADIUM '99》及《ROCKMAN & FORTY》等新作的介紹亦很有趣。(福田)

ARC THE LAD II vol.6

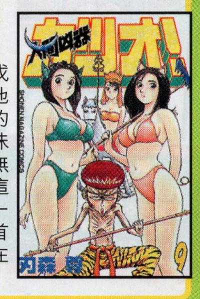
作者：西川秀明
出版社：ENIX
售價：390日圓



受到好評的遊戲《ARC THE LAD II》，漫畫版已進入白熱化的階段，艾魯古等人為了救回最重要的朋友絲和美莉露，決定進入白色之家去，在打聽白色之家的途中，他們偶上歌女沙迪，可是艾魯古等人還未知道她是受到加魯亞羅的威脅而作的一場戲。另一方面，加魯亞羅派出艾古年幼時的朋友絲前去迎戰，就在艾魯古等人前往白色之家時，險些被滅的艾魯古竟受到艾古所救，竟然他們是敵還是友？(MS)

人間凶器 第9期

出版社：講談社
作者：刃森尊
售價：390日圓



自從打敗了市村之後，弱者濱田勝男便瞬間成為關東各不良學生的挑戰對像，而今次更不幸地陷入暴走族「貂」與其對頭幫派「苦露野貓」之間的鬥爭中。為拯救被捉走的女孩、「貂」頭目的親妹小兔，唯一方法便是向龍崎教練求救，她由於無暇授教因此介紹另一名武功高強的人給勝男，這人原來是吉原道場館主的女兒吉原莉莎。經過一輪修練雖然憑着「宇多田光戰法」打敗了館主首徒，但勝男這時才知曉替苦露野貓出戰的是曾在街頭格鬥戰100戰全勝的怪物荷布…(福田)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

物料管理員： 阜林三郎

咪當佢兒嬉！《心跳 Card Game》完全教授



在一片《Magic》card game熱潮下，Konami亦不甘示弱，以其金漆招牌戀愛SLG《心跳回憶》為主題推出了一套card game。除了讓「心跳迷」又再奉獻一筆（笑）之外，亦可以給予一群未接觸過card game的朋友，一個比較簡易便宜的入門機會。

為何說是簡易便宜？很簡單，就以《Magic》為例吧，現時所用的規則已是修改了多次後完成的，而且每推出一輯新咭便會再改。基本上每輯咭只能用一段時期，當規則修改或新咭推出時便會有作廢的可能，另外玩《Magic》需要玩者購買一大堆咭自行砌「Deck」，根據熟悉《Magic》的時雨說，砌一副好用的deck，小則150，貴則隨時一二千。《心跳Card Game》本身只需一盒Starter基本Set便可作一份deck進行遊戲，非常化算，而且規則本身仍未作出任何的修改（相信konami沒那麼輕易去改），學懂規則找到對手便會玩，不用刻意記新規則，自然簡單得多。


◆1盒$140，都唔夠《Magic》起副好deck

Card 介紹

在遊戲中，咭主要分為人物咭、輔助咭及告白咭三大類：

人物咭——12位女孩的咭，表示了心、炸彈及各項能力值。

輔助咭——分伊集院咭、早乙女好雄咭、約會地點咭、特別事件咭、偷窺咭及一人卒業咭六種。伊集院咭用以、消除約會地點咭及特別事件咭的效果，好雄咭與約會地點咭、特別事件咭則是改變能力值之用，偷窺咭是令對手放棄一張咭，而一人卒業咭是令所有告白無效的咭。

告白咭——進行告白phase專用的咭。

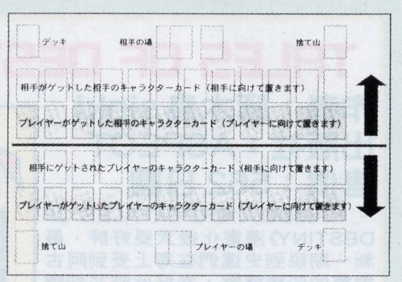


◆初回特典No.000咭

基本遊戲規則及流程

遊戲目的只有一個，便是向其中一人（或多人）成功告白。當然要達成這個目的是有條件的，首先是同一個人物達到4個心（ときめき状態）而少於6個炸彈，第二是對手無法阻止。

而開始遊戲時，雙方需要有一副由50張咭組成的deck在自己的右邊，基本上一盒Starter基本Set已夠。利用自己的方法決定先後次序，然後雙方抽6張咭，之後先攻者便決定攻擊還是棄咭，攻擊的話（攻擊phase）可放出人物咭加一張輔助咭（最多4張），並說出要比那一種能力值。對手便要放出同能力值數值較大的咭，若加上好雄咭便可以小一點。棄咭（Change phase）則最多放棄5張咭到自己左邊，並在deck再抽夠6張（Draw phase），而攻擊權會到對方那裡。重複程序至其中一方不能出咭便當輸，或者其中一方最後出咭便當贏，完成一個攻擊程序，而不出咭時則可叫「pass」輪空。



◆基本咭配置圖

完成攻擊後，勝方便收集雙方的咭，再把所有人物咭向自己排好，而輔助咭則要放棄（Pool phase）。若deck的咭在遊戲進行途中用完，玩者可把已放棄的咭洗一次，作為deck繼續使用。

當其中一名（或多名）人物的心達到4個時，該玩者便可使出該人物的告白咭，並說出向那人物告白（告白phase）。而只要該人物的炸彈少於6個，或對手沒有使出數值較大或一人卒業咭，便算告白成功，結束遊戲。當對手使出數值較大或一人卒業咭，便算告白失敗，該人物在手上的咭要全數放棄，遊戲繼續。而遇上炸彈達到6個以上，便算炸彈爆發，所有該人物的咭將會失效。

擴張pack 規則

加上了擴張pack後，規則上亦有所更改。每副deck的咭數是50～70張，而好雄咭可同一款同時持有兩張，同一名人物的咭可以增至4張（需不同款）。

◆利用擴張pack，除了增加咭的數目，亦可以增加遊戲的變化。

Deck 組成規則

砌deck的原則是一款咭不可超過一張，只使用Starter基本Set的話則無需作出任何改動。而連同擴張pack使用，仍需遵守這個原則（好雄咭則可一款兩張），另外告白咭使用Starter Kit已足，擴張pack的告白咭可說是作為收藏用途。

心跳回憶Card Game Starter基本Set
發售中（9月23日）
價格：1500日圓（約$140）
心跳回憶Card Game 擴張Pack
發售中（9月23日）
價格：300日圓（約$28）



KONAMI推出 Memory Card Case





正當看見有以《FF VIII》、《Bio Hazard》為名的Memory Card Case推出後，各Konami的Fans有沒有想過Konami也推出旗下遊戲的Memory Card Case？現在Konami推出了兩款Memory Card Case，分別是《心跳回憶》及「Bemani系列」，雖然都是一般CD盒的大小，但在精心設計下最多可收藏12張Memory Card，因此厚度亦增加了，與PS用的CD盒相若，方便收藏。

發售中

價格：1200日圓





VOOT模型登場

相信不少VOOT迷，都希望心愛的機體立體化吧！著名首辦生產商Wave，繼上次《Virtua-On》系列之後，今次再接再勵，推出兩款VOOT的注模模型，分別是TEMJIN及RAIDEN，同樣是D.N.A.SIDE的版本。TEMJIN本身屬於遊戲中的版本，背部Vconbider可選擇裝上ver.5.2（白色Saturn）或ver.5.4（Dreamcast），同樣可選開閉式。而RAIDEN則是故事「One-Man Rescue」中出現的F8s專用型號，模型本身由舊版RAIDEN修改而成。而兩款模型的原型製作，都是由近來因《Sunrise英雄譚》而出名的彩工房負責。

Virtua-On Variation Series
HBV-05-F8s Mimmy Salpan專用RAIDEN
1/144
價格：1600日圓
發售中（10月2日）





電腦戰機Virtua-On Oratario Tangram 模型系列
TEMJIN D.N.A. SIDE
1/144
價格：1600日圓
發售中（10月2日）





《心跳》扭蛋人物決定



上兩期介紹過的Yujin製《心跳》扭蛋，終於決定了推出那6款，分別是藤崎詩織、清川望、美樹原愛、片桐彩子、紐緒結奈及美咲鈴音6人。然而正式的推出日期及價格則尚未落實，各位有興趣的朋友們還是要等等了。



SPEED突然宣佈解散?

廣受大眾歡迎的當紅女子組合—『SPEED』在早前突然宣布「解散」消息。這個消息可謂非常震撼，令成千上萬的FANS上網要求SPEED不要解散。

在剛剛過去的10月4日，SPEED所屬唱片公司就為SPEED解散一事於涉谷的辦公室上召開了緊急記者會。宣佈SPEED將會2000年3月31日正式解散。其實這次SPEED解散在早事已有前兆，當上原多香子、新垣仁繪、及島袋寬子擁有個人細碟作個人發展時，就已經有SPEED解散的傳言傳出，而據唱片公司社長表示今次SPEED解散的主要原因就是她們想有更多讀書時間。

在記者會上，雖然上原多香子與今井繪理子都表示在解散後仍會在演藝界上發展，但島袋寬子和新垣仁繪則表示未有定案及想到外國學英語和畫畫等。另外當島袋寬子被記者問到緋聞戀情時，她坦然承應正與前Johnny's Jr.成員高橋直氣拍拖，而另一個緋聞人物—上原多香子亦同時承應與ISSA拍拖。

SPEED雖然宣佈了解散，但仍然會在十一月於名古屋DOME舉行的DOME TOUR演唱會，而且亦會參加除夕夜舉行的紅白歌唱大賽。各位如想知道更多SPEED解散的資料，可以到SPEED OFFICAL網頁http://www.rising.ne.jp/wed/rsg_tv/fax.html

TEXT：MARKS

末永遙



PROFILE

姓名：末永遙/Suenaga Haruka
出生日期：1986年7月22日
年齡：13歲
出身地：神奈川縣
星座：獅子座
身高：162cm
三圍：B80/W60/H84
血型：A型
喜歡的東西：比卡超
興趣：唱歌

從小開始就已笑容滿臉的末永遙雖然年紀輕輕，但其演出電視劇集的經驗卻十分豐富，因為在她還是小學生的時候，就已經有機會參與NHK電視劇《花梨》的演出，直至現在就經已有十多套劇集的演出經驗，而她更由上年開始與酒井彩名、谷口紗耶香、安藤盟、倉沢桃子一起參與東京電視台節目「OHASTA」的演出。

不要以為事業對她來說是十分重要，因為只有13歲的末永遙就已經希望自己在22、23歲時結婚，成為年青的母親了，真是人細鬼大。當然這些都是將來才會發生的事，但現在她就要為本月20號推出的首張細碟《戀愛鬧鐘》而忙碌了，當中會收錄了同名歌曲及「MORNING CUP」兩首歌曲。

親吻向魔法戒指

主唱：岡本真夜
發售商：德間 JAPAN COMMUNICATIONS
編號：TKCA-71650
發售日：8月4日
價格：3059日圓（連稅）

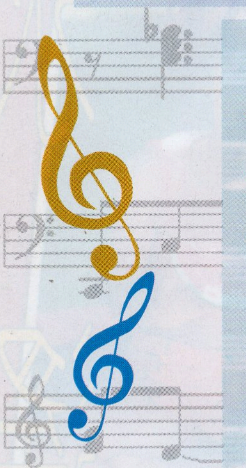


假如有人問怎樣才算是才女型歌手，相信十居其九都會答「懂得作曲作詞，但又不是靚女的歌手」，這個稱號表面聽起來沒有甚麼貶意，其實即是暗示那名女歌手長得不漂亮，因為你不會聽到有人説坂井泉水是才女的。説回這張碟本身，驟耳去聽確實不會有太大的感覺，只可用「聲靚曲順耳」來形容，和以往的《大丈夫》和《Sayonara》等比較失色少許，但如果肯用心去細聽就會發現她企圖將歌曲變得更簡單，聽起來更舒服，像《Help me I》、《寶物》、《相遇》、《Everlasting》和《往明日》等都值得一聽再聽，沒有過份做作的修飾令我留下深刻印象。

其實我們是付錢買CD聽歌，無需用歌手樣子來作衡量買碟的法則，因為如果要靚仔靚女倒不如買明星書睇。（福田）



樂評分：8分



Jealousy

主唱：相川七瀨
發售商：CUTTING EDGE（avex trax）
編號：CTCR-40022
發售日：9月29日
價格：1260日圓（連稅）

樂評分：8分



不知道是否時勢做英雄？回想當年相川出道時打着「新派搖滾女歌手」的旗號，以一首計算準確的《不愛造夢的少女》打響名堂，從而令處女大碟《RED》獲得過200萬的驚人銷量，證明那時市場對她的渴求甚大。今時今日R&B大行其道，她的聲勢就有如唱片銷量般直線下降，雖然有精選碟《ID》造勢但從銷量發現改變形象後的她已不復往年勇。平心而論，就這張碟來説我覺得相川與織田的組合已變成一條公式，主打歌《Jealousy》是典型相川式快歌，沒有太大驚喜之餘亦不及《戀心》的震撼；《儘管擁抱憂鬱的月》是令人陶醉的慢歌，是筆者較欣賞的作品；《Motor☆Girl》為很搶耳的Hard Rock，十分有新意但卻欠點火候。不過，以整張碟來説已很稱職，我覺得已比上一次好，希望她會再有《戀心》級數的歌推出吧。（福田）

10月份New Release推介

日本POP DISC

LOVE FLIES

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON RECORDS
編號：KSC2-285
發售日：10月27日
價格：1020日圓(連稅)

經過大碟《ark》與《ray》和動員65萬人的野外演唱後，終於等到有新作推出，這次由ken作曲雖然略帶跳舞感，但卻保持一貫的風格，同碟還有《真實與幻想與》之Remix版本。

兩個小朋友



主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4708
發售日：10月20日
價格：1020日圓(連稅)

HB出道以來首張12cm Single，在Tama和Takuya合作填詞下更能令秋天氣息帶給聽眾，以一隊出道約一年時間的組合來説似乎已取得相當好的成績。

thermo plastic

主唱：hitomi
發售商：avex trax
編號：AVCD-11743
發售日：10月13日
價格：3059日圓(連稅)

無論形象或歌路都比以前成熟的hitomi，繼精選大碟《h》後不足一年就推出這張新作，歌曲以近幾個月的3張Single為主，小女孩感覺已不復再了。

Best Memories

主唱：CHECKI娘
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01414
發售日：10月20日
價格：3675日圓(連稅)

顧名思義這是CHEKKI娘的精選唱片，雙CD容量約115分鐘收錄了多首細碟作品，散發着少女的青春氣息，如果你對這班小妹妹有興趣不妨買來聽聽。

HEAVY GAUGE

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCCU-00001
發售日：10月20日
價格：3059日圓(連稅)

GLAY期待已久的全新大碟，不論歌曲內容還是技巧都比以往成熟，收錄了《BE WITH YOU》至《不是這兒，往何處去？》四張細碟合共12首作品，絕對是本年必聽唱片之一。

Passage

主唱：山崎將義
發售商：POLYDOR
編號：PODH-1500
發售日：10月14日
價格：1200日圓(連稅)

實力派創作歌手最新作，這次他從壯大宏觀的角度去演釋歌詞，和約1年前的《我在這裏》比較獨有的哀傷感依然健在，碟內還有《江古田》及《我在這裏》現場版本。

YOUNG SOUL DYNAMITE

主唱：ULFULS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-4168
發售日：10月14日
價格：1223日圓(連稅)





因為有成員離隊，風格獨特的搖滾組合ULFULS經過一段長時間才有新歌面世，不過聽起來一如以往充滿男子氣魄；此乃靈魂人物Turtles松本親自演出之CM歌曲。

MUGEN

主唱：SUNNYDAY SERVICE
發售商：MIDI
編號：MDCL-1356
發售日：10月20日
價格：3150日圓(連稅)

在港薄有知名度的SUNNYDAY SERVICE，其實擁有令人讚嘆的創作才華，推出過《SLOW RIDER》等單曲後終於輪到這張大碟，如果不喜歡嘈吵搖滾音樂的人可以嘗試去聽他們。





BY：福田、J.J、山寺良牙

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE Original Soundtrack

發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1032～3（2枚組）
發售日：9月22日
價格：2940日圓（不連稅）

樂評分：8分

基於自己是製作攻略本的人，因此每集《BIOHAZARD》的原聲音樂碟都會盡量在第一時間找來聽聽的。今集的音樂總監繼續由上集的上田雅美負責，樂曲方面可算是水準之作，但在風格上就和上集稍有不同，原因是今集遊戲中加入了追跡者這名敵人，整體來說節奏感強的樂曲增加了，而總樂曲數方面則比上集大幅增加，近百的音樂數目可算是《BIO》系列中的第一次，因此亦要動用2片CD才能將全部音樂收錄下來。不說大家可能不知，其實今集的音樂在製作上是很不容易的，因為遊戲中追跡者的出現令程式部份要佔用的容量大增，音樂方面只能分配到約為上集一半的容量，要在不令玩者察覺的情況下保持甚或提高質素，這正是遊戲音樂和一般作曲的最大分別。始終這碟只是遊戲的原聲大碟，以音質上可能會不及甚麼交響樂版，但對於玩過這遊戲的人來說，就能夠慢慢的停下來欣賞每一幕故事的配樂，因此是值得買來聽聽的。(J.J)

True Love Story 2 Drama CD act.5 在這街中某處

發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10104
發售日：9月17日
價格：2548日圓（不連稅）

樂評分：6分

《True Love Story 2～真愛物語2～》連續Drama CD系列第五作，同時亦是整個Drama CD系列最後一作，下隻將會是Vocal Album，今作故事主要人物為深山草苗（CV：飯塚雅弓）和君子（CV：田村ゆかり）二人之間的友情故事，故事中經常提到一些在正規遊戲中沒有出場的事，例如：深山草苗和君子怎樣相識，當然亦有提到深山草苗經常疏忽而闖下的有趣事件；另外在今作中，風間こだち的弟弟「風間健太」亦會出場，這當然是關係到深山草苗、君子與及他的三角故事。(山寺良牙)



日本動畫音樂

GTO ORIGINAL SOUNDTRACK

動畫：GTO
發售商：SPE Visual Works
編號：SVWC-1405
發售日：10月21日
價格：3059日圓(連稅)



現時日本大熱的漫畫《GTO》，其動畫版首張原聲大碟在播放後不久便正式推出，負責作曲是日劇《古畑任三郎》的本間勇輔，他將片內充滿時代感的畫風用音樂呈現出來。

KYORO君 Original Soundtrack

動畫：KYORO君
發售商：SPE Visual Works
編號：SVWC-7043
發售日：10月21日
價格：3059日圓(連稅)

知名度極高的KYORO君除了在朱古力登場外，當然還有TV動畫，這張O.S.T.收錄了合共30首歌曲，分別有片內音源、COCONUT娘主唱的OP與及Whiteberry之ED。

GAME MUSIC

LIKE A CANDLE／Fallin' Angel／前田愛

遊戲：《純情可憐瑪美騎士團～Spectral Force外傳～》
發售商：NEC Interchannel／King Record
編號：NEDA-10010
發售日：10月8日
價格：1000日圓(不連稅)



只是公布不久的遊戲《純情可憐瑪美騎士團～Spectral Force外傳～》(究竟是否剛公布也不知)的主題曲。

櫻大戰第三期話劇系列第一集 怪盜・紅蜥蜴

遊戲：《櫻大戰》系列
發售商：Marvelous Entertainment／VAP
編號：MJCG-80010
發售日：10月21日
價格：3150日圓(連稅)



顧名思義就是與《櫻大戰》的核心集團「帝國歌劇團花組」的關連歌劇，而所收錄的亦是當日在劇場所上演的版本，不過比着本人還是「拿來聽好過去看」。

True Love Story 2～真愛物語2～ Vocal Collection

遊戲：《True Love Story 2～真愛物語2～》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10108
發售日：10月20日
價格：3000日元(不連稅)



將會收錄以往在Drama CD內的歌曲的長曲版本，另外亦會特別收錄兩首額外歌曲。

D之食桌2 Image Album Sketches 2／飯野賢治

遊戲：《D之食桌2》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10109
發售日：10月20日
價格：2500日元(不連稅)



遊戲還未正式推出的同時，便先行推出其Image Album，內容力面不用多說就是《D之食桌2》內會出場的樂曲。

Room with Lina Image Vocal Album

遊戲：《Room with Lina》
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APCM-6001
發售日：10月21日
價格：2700日圓(不連稅)

收錄遊戲主角「Lina」(CV：中山真奈美)的歌曲、KARAOKE以及一些小Drama，當然在最初發售的版本亦會付有特典。

SOUL CAILBUR Original Soundtrack

遊戲：《SOUL CAILBUR》
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APCG-9006
發售日：10月21日
價格：3000日圓(不連稅)





收錄遊戲內的樂曲共33首，當中初回發售版會特別附送一隻Single，所收錄內容會是街機版樂曲和REMIX的新曲各兩首。



MORNING娘過去兩年來的成果(上)



為了替深受大地震影響的台灣居民籌款重建家園，搖滾樂團沙亂Q主音TSUNKU帶同徒弟MORNING娘和其他人在東京江東區青海的東京Telepot車站門口進行街頭募捐行動，成為當地一時佳話。以MORNING娘現時的知名度來說，籌款絕對難不到她們八口子，但大家又有沒有想過她們的成立經過是怎樣的呢？

以五萬枚作目標！只許成功不許失敗！

和一般偶像歌手同樣，MORNING娘的誕生也是來自試音大會。話說在日本相當有名的發掘新人綜合性節目「ASAYAN」裏，某一次輪到TSUNKU揀卒，結果在長達5個月的時間內首先找到他的第一名女弟子平家充代，及後並於最終候補的10人中選取飯田圭織、石黑彩、福田明日香、安倍夏美和中澤裕子5人，亦即是MORNING娘的第一形態。不過難題這時卻來了，TSUNKU雖然答應可成為他們的監製，但條件是必需在5日內將考試歌曲《愛之種》的五萬隻Single全部售清！這是多麼苛刻的試練啊！結果在辛苦經營下她們能夠在第4天便把全部CD售罄，亦證明她們是有實力吃這行飯的。

守得雲開見月明

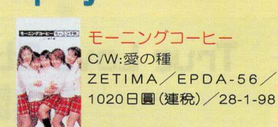
於97年尾推出Debut作《Morning Coffee》後，相隔數個月新成員市井紗耶香、矢口真里和保田圭亦加入成為隊員，終於令MORNING娘的隊型完成，以推出曾獲得有線Reauest排行榜冠軍的第二作單曲《Summer Night Town》。從這時起MORNING娘的聲勢日益增大，擁躉亦不斷增加，結果首張大碟《First Time》甫推出便榮登Oricon榜第4位。但若說真正令她們「飛上枝頭變鳳凰」之作，毫無疑問必定是第3隻細碟《抱緊HOLD ON ME！》，憑這首Oricon榜冠軍作她們順利晉身紅白和獲得日本唱片大賞的最優秀新人賞。

(次回待續)

Discography Part I



愛の種
獨立作品／UR-001／500日圓(連稅)／3-11-97



モーニングコーヒー
C/W:愛の種
ZETIMA／EPDA-56／1020日圓(連稅)／28-1-98



サマーナイトタウン
C/W:A MEMORY OF SUMMER '98
ZETIMA／EPDE-1003／1020日圓(連稅)／27-5-98



ファーストタイム
ZETIMA／EPCE-5002／3059日圓(連稅)／8-7-98
收錄歌：(1)Good Morning (2)サマーナイトタウン (3)どうにかして土曜日 (4)モーニングコーヒー (5)夢の中 (6)愛の種 (7)ワガママ (8)未来の扉 (9)ウソつきあんた (10)さみしい日



抱いてHOLD ON ME！
C/W:例えば
ZETIMA／EPDE-1008／1020日圓(連稅)／9-9-98

情報呈報

◆L'Arc~en~Ciel最近可謂動作多多，首先是SME為他們開設了一個全新網頁(網址為http://www.larcom.net)，聽眾可在這裏下載即將發售單曲《LOVE FLIES》約1分半鐘的試聽版，但需要借助面世不久的Media Player 6.4來收聽，原因是這次乃SME全球首度把其壓縮技術ATARC3作網上下載應用，由此可見Laruku的份量果然與別不同；留意這次服務只會提供至10月25日。此外，《LOVES FLIES》與大碟《ray》內的《荊棘之淚》原來分別是日劇《藍鳥症候群》之OP和ED，今次是Laruku首度包辦同一片集的頭尾歌曲；而到了今年12月1日他們亦會推出以暑假時野外演唱為題材的《1999 GRAND CROSS CONCLUSION》，記着只有DVD和VHS版本啊！

◆講開又講，Laruku現已和NHK和解並替其出席音樂節目《POP JAM》，記得當日在該節目裏由於主持人稱呼他們做「Visual系」，從而發生拉隊離場的不愉快事件，希望那些主持別再惹怒Laruku就好了。

◆GLAY繼20萬人總動員的「GLAY EXPO」野外演唱後，到今年大除夕將會有新突破，那就是會在千葉幕張MESSE舉行名為「GLAY LIVE in MESSE COME TOGETHER」的室內演唱會，特點是開始時間會比平常的遲，務求可與觀眾一起倒數迎接2000年的來臨。由於這樣做他們會錯失紅白歌合戰和日本唱片大賞的出場機會，該兩個主辦單位正積極搓商希望可在中途直播他們演唱會的現場實況。

◆在踏入新紀元特別具意義的99年度紅白歌合戰，令人失望的消息終於出現，就是NHK當局多番邀請的宇多田最後都決定辭去出席紅白，理由是「Hikki為了以學業為優先的方針，因此在寒假不會專注於錄音等製作活動，亦因如此請求別將她定為會考慮出場的歌手」。老實講，像B'z或SOUTHERN ALL STARS這類老牌組合根本不會看紅白在眼內，所以紅透半邊天的宇多田光即使不出席也不會對她構成影響。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (4-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	—	LOVE MACHINE	MORNING娘	191320
2	新	月虹-GEKKOH-	T.M.R-e	114570
3	✓	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	92890
4	✓	monochrome	濱崎步	55070
5	✓	AS TIME GOES BY	hiro	47450

Album (4-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	CRUISE RECORD 1995-2000	globe	1664330
2	✓	ZARD BEST~Request Memorial~	ZARD	280650
3	新	SAD BLOOD ROCK'N'ROLL	SADS	232910
4	✓	GOLDEN BEST	井上陽水	93360
5	✓	TERRA2001	the brilliant green	62740

Single (11-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	OUR DAYS	鈴木亞美	253620
2	新	朋友之歌	柚子	151290
3	新	Come close to me	上原多香子	136340
4	✓	LOVE MACHINE	MORNING娘	101350
5	✓	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	71980

Album (11-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	MAXIMUM COLLECTION	MAX	456070
2	✓	CRUISE RECORD 1995-2000	globe	440840
3	新	BEST OF	Eric Clapton	241320
4	✓	ZARD BEST~Request Memorial~	ZARD	101940
5	✓	GOLDEN BEST	井上陽水	76810



動感VCD廣告

唔知呢排大家有冇見到有啲人喺條街度「跣吓跣吓」，如果有嘅話唔好覺得驚奇，事關呢啲就係最新嘅玩意「番梘鞋」！

「喂！究竟乜嘢係番梘鞋呀？」

「嗱！番梘鞋呢？就即係嗰啲既可以用嚟行，又可以跣吓跣吓嘅鞋囉……」

「係咪真嘅先？」

如果你哋真係唔信話，就要睇吓今期隨《遊戲誌》附送嘅『動感VCD』，事關我哋搵咗班玩「番梘鞋」嘅高手，一於同大家大講「番梘鞋經」，嗱…嗱…嗱…而家就睇住下面啲相先，陣間睇埋隻VCD，包你哋話正！

◆查實鞋底至係「番梘鞋」嘅精要之處！

◆表面上同一般波鞋冇乜分別……

◆嘩！咁跣都得！？

◆咁都得！！

◆嗚……好HIGH呀！！

◆咁又得……

鞋……除咗用嚟着，仲有乜用途呢？

吓……！用嚟跣咁？！

究竟GARDENER係啲乜？！

◇嘩！呢個等身大嘅真係好鬼有型！

◆吓！唔通呢個係……

日本和外國不少國家也有屬於自己的FIGURE推出，相信大家都或多或少會購入一些來玩，之不過，香港自己又點呢？當然係唔會輸蝕俾人，早輪喺藝術中心就有一個「GARDENER」的展覽，呢個名為「GARDENER」嘅作品就係由MICHAEL LAU設計的一系列人物，呢啲人物嘅特性就係好現實，好有生活感覺，而且造型好生鬼。

錯過咗？冇去睇？唔緊要，我哋就同GARDENER嘅作者MICHAEL LAU咗個訪問。

◆呢啲就係「GARDENER」嘅草圖！

◆喺「GARDENER」之中真係乜嘢人都有。

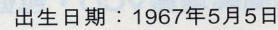
◆原來「GARDENER」有咁多人物㗎。

『遊戲誌動感VCD』每期隨《遊戲誌》完美版附送，每集都會為大家搜羅最新城中潮流產品同玩意，記住留意收睇！

動感VCD廣告

Voice File Vol.12

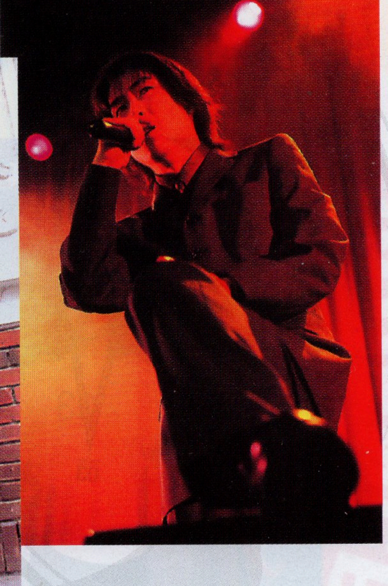
子安武人（Koyasu Takehito）



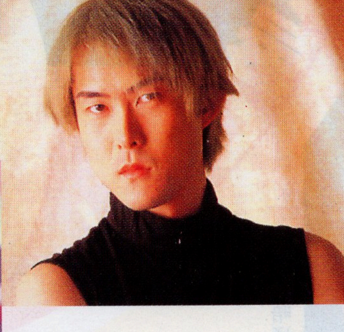
出生日期：1967年5月5日
星座：獅子座
血型：A型
出身地：神奈川縣
與趣／特技：寫小說、玩遊戲機
所屬藝能製作公司：D's Factory
代表作：《頭文字D》高橋涼介、《プリンセスナイン 如月女子高野球部》高杉宏樹、《機動戰士ガンダムF91》ドワイト・カムリ、《新世紀エヴァンゲリオン》青葉シゲル、《あしたへフリーキック》蘭堂シン、《幽★遊★白書》城戶、《スレイヤーズ！》レゾ、《マクリス7》ガムリン木崎、《ふしぎ遊戲》星宿、《新機動戰記ガンダムW》ゼクスマーキス、《クレヨンしんちゃん》本田，竹竿屋、《名探偵コナン》那智真吾、《B'TX》ミラ、《エルフを狩るモノたち》アンディ、《少女革命ウテナ》桐生冬芽、《Wei β kreuz》アヤ、《天地無用！魎皇鬼》遙照、《銀河英雄伝説外伝 英雄の翼》キルヒアイス、《新機動戰士SDガンダム(外伝)》騎士ガンダム

簡說：在日本聲優界中，可說是被喻為十大美男聲優(是否有些太過份？)，除了由他所配搭的角色大多屬俊美男性外，他的樣貌亦可說是十分出眾，配合他的聲線與及感情之後，令很多人聽起來十分濤醉，當然是吸引了不少女性聲優迷；除了動畫方面外，製作遊戲方面也有份參與，對於他來說有他出場的最出名或受歡迎的遊戲，相信會是《Angelique》(譯名：《安琪莉可～女王之路～》)系列了！既然他這麼受到女性們的歡迎愛戴，於是便惜機開創一個新的電台節目，名為《子安武人のラブラブ☆少コミあいらんど》；另一方面除了聲優工作外，在最近數月，他亦親自製作一齣新的動畫，當然他只是負責策劃(Produce)和配音方面，繪畫動畫方面會交由別的人負責，不過這亦可說是自編自導自演作品。









Voice File Events & Information

陣容算唔算大呢？



在過去的7月28日，日本其中兩本著名聲優情報雜誌《聲優グランプリ》與《アニラジグランプリ》，首次聯合舉辦節目名為「Grand Prix on stage」，他們於東京都內某大會堂舉行。當天有多達140名聲優迷到場參加(全部均經過抽選)，而當日所出場的聲優或電台節目主持人亦有不少，計有：大沼隆一、田村ゆかり、榎本溫子、釘宮理惠、山本麻里安、鈴木千尋、菅原祥子、吉佳梢、中島沙樹、三重野瞳、水野愛日。當日程序共分為兩部份，第一部電話服務的公開錄音，由兩位聲優成一組的去做出他們的表演；第二部份則是三重野瞳與水野愛日的TALK SHOW與小型演唱會，當日達三小時的節目，觀眾與主持人們也過得十分開心。

Voice File Book Data Release

おかし／麻績村まゆ子



發售商：First Smile Entertainment
編號：FSCA-10098
發售日：8月4日
價格：2300日元

經常在電台節目中活躍的女聲優——麻績村まゆ子，在約一年前首次推出其個人大碟後，約在一年後的今天再次推出其新大碟《おかし》，內容方面當然是以「おかし」(糖果零食)為名，將歌曲的主題帶出來，全碟共八首曲目，當中有三首歌的歌名更是令人十分費解，所收錄的歌曲有慢有中板，主要以慢版為主。

推銷員手記

隻舞晨：之後仲有好多舊作同大家分享！

我們都是這樣長大的（二）



說真的一句，講到一些比較舊的動畫作品，實在是令人非常懷念，不過，這些作品有一些已經被再次發行，所以大家也有不少機會看到，可是，有一些「不為人知」的作品又如何呢？那便真是大家的一個損失，因為不論是推出正版又或是翻版VCD的人也會因應作品的受歡迎程度（香港而言）而決定是否生產，就如今講的作品便是一個好例子。

《蒼流星 力士拿》可說一套令人既愛且恨的畫作品，首先，這套作品的「出產」年份和《ZZ高達》差不多的，而且就連主角機「力士拿」的造型也是和高達非常相似的，然而，論造型黑龍便比較喜歡這部「力士拿」了，這部以藍色為主調的機體，本身不是地球的產物，而是來自宇宙的一個域星，在這個域星之上，這部名為「力士拿」的機體是最新研製成功的戰鬥用機體，他背部裝有最新型的SPT系統，可是，製造者知道這機體將會用作侵略用途之後，便將這機體交給自己的兒子將他帶走，然而，這次的逃亡竟然使地球無辜的被捲入一場宇宙戰爭之中……

駕駛「力士拿」的人名叫「英二」他其實是一名「混血兒」，其父是宇宙人，而母親則是地球人，所以他取得了「力士拿」之後便逃到母親的故鄉——地球。

其實《蒼流星 力士拿》是分為兩輯的，第一輯的故事內容其實心第二輯更精采，因為在故事的結構和情節的安排上也是比較合理的，反而，在第一輯完結之後的第二輯，便來得非常「現實」和「殘酷」，當初英二來到地球，為人類帶來SPT的技術，而且亦結識了一群和他出生入死的朋友，可是，在第一輯結末，當英二消失在大爆炸之後，一切也改變了……

在這次事件之中，英二其實沒有死去，不過，因為失去了「力士拿」，所以令宇宙人有機可乘，而且完全的侵佔了地球，而當日和「英二」一同作戰的同伴，有的成為了對抗外星人的革命軍的成員，有的竟然投靠了外星人，成為敵方的高層幹部，而在十多年後，英二再次出現，而且帶同一部「新力士拿」出來，令所有人也非常驚奇，不過，這亦代表新戰鬥的開始……

真是希望有人會買下這部《蒼流星 力士拿》的版權，不論在電視上看又或是推出VCD也好（當然要翻譯得好一點），讓香港的畫迷能一睹這佳作吧！

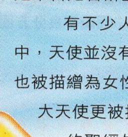
如果大家對黑龍所發表的言論有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推鎖員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍

MS戰鬥記

大家喜歡天使嗎？不知大家對於這個提材有甚麼意見，不妨寫信來發表一下(^_^)。其實筆者對於有翼的角色特別有好感，因而它給筆者有一個自由的感覺，因此特別喜歡《BLACK MATRIX》這遊戲。上期曾向大家說過有關大天使Metatron的事，而今期就以遊戲內的女主角當題材吧！

《BLACK MATRIX》的女主角共有五位，她們分別都是犯了最大的罪「愛」，其守護神就是生命之大邪神「迦布利勒(Gabriel)」，也即是大天使Gabriel。Gabriel可是大天使之一；也是世界知名的「四大天使」來。「四大天使」即是擁有明確方位之稱的天使，所謂「四大」也就是代表所有物質構成的基本要素：「火」、「風」、「水」和「地」，而大天使Gabriel就屬於「水」。



此外、大天使Gabriel擁有很多別的稱呼，如「受胎告知天使」、「復活天使」、「慈悲天使」、「死之天使」、「默示天使」、「真理天使」和「伊甸園的統治者」等等，這些稱呼分別來自不同的教別，有猶太教、基督教以及伊斯蘭教。其中「受胎告知天使」的稱呼，是來自她告訴聖母瑪利亞受孕一事而得來的。

有不少人都認為大天使Gabriel是女性，不過在猶太教和基督教中，天使並沒有男女之分，可是在中世以後時的畫中，有不少下位天使也被描繪為女性，而七大天使當中，除了大天使Gabriel之外其他六位大天使更被描繪為男性，這個女性說法是來自一本叫「Tobit書」的舊約聖經外典內，Gabriel就站在「神的王座」的左側。當時的猶太人有一個習慣，就是女性要站在主人的左側，因此便有這個性別說。

參考文獻

Truth In Fantasy XVII天使/ 新約全書/ 舊約/ ……

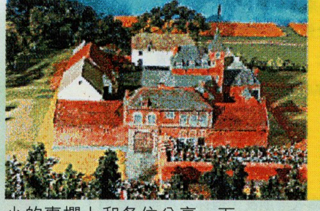
（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）



四格漫話

番外篇

我的私人時間——動畫CD



一丁目遊樂場

幹這一行不知不覺已經差不多有10年之多，接觸過的遊戲數目多得連自己亦記不清楚，只知道有空餘的時間就會盡量的做多一點……雖然如此，在下仍會有一些工作以外的私人時間，接下來的一段日子，在下便想在這小小的專欄上和各位分享一下。

動畫是在下自小就已經很喜歡的一種媒體，還記得讀書時每天放學回家後也會追看不同的動畫片集，到後來中學時開始兼職，零用錢增多了，便儲錢買下一部大型CD機,每個月買一、兩張動畫CD來聽，日積月累之下，儲起來的有數百張之多，印象中自己第一張買的動畫CD是ORANGE ROAD的TV特別版原聲大碟，當時差不多兩百元的售價實在不是一個容易負擔的數目（在下最初做的快餐店兼職是每小時賺$6.5的……），加上手上的藏碟量有限，因此買回來的CD都會聽最少數十遍才罷休的。

聽動畫CD的最大原因，當然是因為自己喜歡那些作品本身，只要聽著那些曲子，很多時腦海中便會浮現出不同的場面，而且要聽純音樂的話，動畫CD會是一個不錯的選擇（在下連開始聽古典音樂是之後的事），聽一些以音樂為主的CD來溫書，效果會比聽中文歌為佳。

千萬不要以為聽動畫CD是一種幼稚的行為，因為這些CD的水準，往往不會在一般CD之下，而且本地的電台節目或電視劇集其實亦經常會引用動畫的配樂作為BGM（近年連遊戲的配樂亦經常會聽到），例如魔法騎士、怪盜SAINT TAIL以至DRAGON QUEST等，效果亦隨時會比本地原創的為佳，當然在下並非想說本地原創沒有價值，只是希望各位不應帶著有色眼鏡去看它們吧。

（PS.歡迎各位為本欄提供意見或分心得，來信可E-mail至:jjwong@eastmail.com）

TEXT:J.J



老福吹水站

我的J-Rock PART I

上期提到自己第一隻日文CD就是酒井法子的，後來整體數量慢慢增多，單是她的作品也有不少，雖然未齊不過已起碼有七八成了。至於是何時開始聽J-Rock音樂，背後則有一個頗有趣的小故事。

當時由於剛開始學聽歌，不知道有甚麼好聽的CD推出，所以經常跑到信和地庫的CD舖去尋寶，同時亦開始購買音樂雜誌藉以得悉新作的推出日期，而第一本購買之雜誌就是96年8年（還是10月？不記得了）華原朋美封面的CD DATA。那時大部份歌手和樂隊的名字樣子都不甚認識，通常都只知道小室系歌手的資料，沒法子嘛，那時他真的是「點石成金魔術師」。

直到某天，我收到了一名熱心讀者的信，原來她也很喜歡聽日本音樂，尤其是Mr. Children和GLAY，亦因如此她在信中介紹我去聽GLAY的《BELOVED》。隨後我在97年農曆新年前往日本渡假，在某間二手CD店內找到接近全新的《BELOVED》，價格好像是二千日圓左右，不過在起初聽它的時候沒有很大的共鳴，後來不知為何自己竟然會愛上了它，簡直完全無法自拔，使我後來用盡辦法搜集GLAY的所有大碟，哈哈。

另外，筆者在那次處女出埠亦有購買Laruku的《True》，是100%全新的，至於我在哪時才變得更喜歡Laruku則留待下次再說吧。

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com和筆者交流心得。

TEXT：福田

福

可能是筆者沒有太多私人時間的關係，所以購買遊戲的數量亦大幅減小，屈指一算就只有GB版《DRAGON QUEST I II》。雖然如此，看看11月份各大機種現時的陣容，實在有一種令人砰然心動的感覺，事關有睇頭的作品太多眼花瞭亂，例如《心跳2》、《GT 2》、《VALKYRIE PROFILE》和《POKEMON金銀》等均有號召力，但筆者最期待的當然是《魔劍X》啦！

TO：福田君：

這是我第一次來信，希望可以刊登吧！

1.在《ECHO NIGHT#2》的攻略中，那個提油燈的人那段是否有遺漏，因我在想提起油燈，他發怒離去後，之中說一會後便能發現Brian的屍體，但我等了超過10分鐘也沒有出現，後來調查貼於木屋的紙張便出現了。但又不能調查屍體，那個人又不回來，門又鎖上，我玩了很多次都是這樣。希望大人能夠解答我的難題吧！

祝銷量蒸蒸日上

AVG迷上

AVG迷：

由於是關於《ECHO NIGHT#2》的問題，所以找來山寺良牙替你解決。

對不起！鑑於本人中文程度極度差劣，所以令表達手法方面出了問題。至於實際上當Brian的屍首漂到碼頭處並被擋着時，Richard（玩者）該走到碼頭處，並「跪下」將指標移至屍首處調查，當Richard説過一段話後，那「死肥佬」便會回來，並開始用槍攻擊Richard。之後的情況相信玩者們會很清楚的了！

山寺良牙代答

Mr.福田你好：

你好！我來近來半年才買PS的，在這幾個月裏我買了《電車GO！2》玩的，玩後實在太好玩了，但我有幾條問題想問福田先生的。

1.在《電車GO！》(PS版)裏有沒有隱藏路線嗎？還有秘技嗎？

2.《電車GO！2》裏怎樣才可以拿取全部模式或片段呢？

3.你們知不知道《汽車GO！》怎樣玩？

4.你們的「社內公認」的電車專家山寺良牙玩《電車GO！2》共行了多少公里？我只有2500公里，是不是很少呢？

5.在眾多編輯中有誰是喜歡玩《Sentimental Graffiti》的，而他們又喜歡那個女角呢？

如果你們可以回答我的問題的話，我會很高興的！

電車GO！& SG迷上

電車GO！& SG迷：

因為這次又是有關《電車GO！》和《SG》的疑問，唯有再請良牙出山。

1.現階段廠方和雜誌也沒有公布和刊出過此遊戲的隱藏路線出現方法和秘技。

2.模式方面一開始遊戲已全數有齊；而片段則需玩者以「無續關」完成該路線便會出現，要留意兩點：其一、北越急行HK-100系(初級)和入門編就算沒續關完成也沒有片段出現，其二、東北上越新幹線200系片段需要玩者在秋田新幹線E3系KOMACHI(上級)中，在大曲站停車達到0m，之後再完成新幹線200系盛岡→新花卷一段才會取得該片段。

3.《汽車GO！》根據有關資料得知，玩法會與《電車GO！》系列大同小異，鑑於蒸氣列車的操作方法有少許分別，相信在一個人玩時，可能連以往不多用的「A掣和B掣」(指《電車GO！》專用控掣台)也會用上。

4.「2500公里」絕不是一個小數目，皆因各編輯們工作多，兼且忙得不可開交的關係，到現時為止我只走了913公里，當然這個數字亦會因各人喜歡駕駛的路線而有別。

5.現時來説相信會是「IKI」和「山寺良牙」吧！IKI方面則是星野明日香與松岡千惠；而山寺良牙方面則是杉原真奈美和岩崎若菜。

山寺良牙代答

福田先生：

你好！我有一些問題請福田君指教。

1.我玩GB版的《聖劍傳説》時，在一艘大帆船上被一位會用魔法的人，打下船後便掉下了一間屋的一張床上，之後有一個女仔説了一堆日文便走了。之後我找了一隻蛋會變陸行鳥，和一個皇宮。便不知如何過版，還有一個地方一進入便中毒，更被彈回來，請福田君詳細請指教。

2.繼上題，這Game除了上述的，之後有沒有比較難解的謎題，請詳細解答。

3.再繼上題，這Game有沒有秘技。

4.你知不知道，GB版的《新紅郎無雙劍》秘技，在標題按SELECT和看爆機畫面我已知，只是不知黑子如何使用。

5.你知不知道GB版《世界英雄2》的秘技，大佬我已知道，只有最終大佬不知。

祝：「工作愉快」

Game Boy迷上

Game Boy迷：

1-2.其實我對那時殘像特多的GAMEBOY很抗拒的，因為曾經試過只是玩了一晚《足球小將VS》就令到雙眼極度疲勞，所以直到GAMEBOY COLOR推出才正式買下第一台GB。亦因如此，我對《聖劍傳説》的認識幾乎等於零，非常抱歉。

3.談得上實用的秘技又不是很多，例如當變成「中毒」、「失明」或「飛天豬」的狀態時，只要在場地版圖以「そうだん」指令登上陸行鳥便會自動回復這些異常狀態；或是在裝備吸血劍[ブラッドソード]的情況下攻擊城堡或村鎮內的人，就可自動回復HP。

4.筆者也是不知道使用黑子的秘技，但查實到底有沒有這個秘技呢？以下是另外兩個《熱鬥侍魂 斬紅郎無雙劍》的秘技。

加速起來

啟動電源後當畫面顯示「TAKARA」的標誌時，只要順序輸入↑、↑、↑、A、↓、↓、↓、B，遊戲的整體處理速度就會加快起來；這秘技即使是在SUPER GAMEBOY也能使用。

十兵衛超絕連續技

首先啟動電源當畫面顯示「TAKARA」的標誌時，按SELECT 3次以使用隱藏人物十兵衛，接着選取他來進行遊戲，這樣只要接近對手並將之拉開和自己的位置對調，再連按B掣就可用八相發破，改來把對手的體力削至0。

5.很遺憾，《熱鬥WORLD HEROES 2 JET》能夠用秘技選取的隱藏人物只有ZEUS。

福田

你好嗎？小弟洗衣機又有問題要請教福田大人，希望福田大人用你的「神之力」將我這個超難的問題解答：



首先我想問福大人一個「對我來説」是很重要的問題，就是下圖這隻《龍島歷險記》究竟係乜野Game，我在Game舖的Copy碟紙上找極都找唔到，而我想知道這隻Game Copy碟的編號是甚麼，例如《太空戰士VI》的編號是(24007)；《Final Fight》的編號是(8002)，而我又想知道這隻Game的詳細資料，但最重要的都是這隻Game的編號和隻Game的真名，讓我能到葵涌廣場間Game City或深水埗黃金商場的GT COMPANY Copy番果隻Game玩。

(註：Copy超任Game應該是合法的，因為以上兩間也是賣正版Games的Game舖，他們也可以Copy超任Game來賣。)希望福田神社偉大的「神」福田和「GPM」眾位強勁的編輯們幫下小弟！！

祝：福田大人心想事成

GPM的編輯們勁加人工

小弟洗衣機敬上

洗衣機：

又是洗衣機這名老朋友，但你不用誇獎我們了，因為「神」這稱號小的實在受不起…根據我手上的資料，發現找不到有關這隻遊戲推出了的證據，原因有二：一是這遊戲根本不是DATA EAST之產物；二是該遊戲在製作期間已開發中止了。平心而論，有不少超任後期遊戲都會採取「壯士斷臂」之策，因為市場已續漸移向32 bit主機的世界，為顧及銷量廠方往往會把製作途中的遊戲搬移平台(如CAPCOM的《鬼武者》)，或者索性停止開發。

另一方面，筆者對於「抄碟是否合法」這個問題不置任何意見，原理論上它是違規的，理由和金碟銀碟大同小異，不過這狀況在香港卻變成「理所當然」，其實我深信99%的家用機／電腦玩家，或多或少都接觸和購買過翻版軟件吧。試想一下，你認為以前有可能買到APPLE II的原裝軟件嗎？基本上是不可能的，這情況引伸到紅白機、磁碟機、DOCTOR、PC電腦、MSX、X68000、AMIGA、PC-9801、MEGA DRIVE、超任、GAMEBOY…雖然如此，到了現在大家的原裝意識已提升了很多，總比起十五、六年前好，相信到不久將來還會有一定幅度的進展呢。(筆者最印象深刻的是米奇肯投資三千多元去買NEC的PC轉9801界面咭，來玩全Floppy Disk的原裝正版《下級生》)

福田

FUKUDA SAN：

我是GPM的長期讀者(由70期開始…)，首次來信，希望大人高抬貴手，不要將此信投籃。以下是一些PS遊戲的問題，希望大人解答！

1.在《私立Justice學園熱血青春日記2》中，怎樣才可取得男性角色(例如：一文字，恭介等)的Ending 1？

2.在《beatmama 4th mix》中，怎樣獲得Another Version和Bonus Track的歌？

3.在《Goo! Goo! Soundy》中，怎樣用跳舞毯選歌？(沒有L1和R1呀！)

4.《Q版賽車Wonderful!》中，在Black City時怎樣才能到下一個目的地？(不是返回Yellow Town)另外，Coin有甚麼作用？

5.在《DDR 2nd ReMIX》中，怎樣取得Non stop revolution & Endless mode？

6.《幻想水滸傳2》中，已經儲齊了108星，也照足GPM的攻略去做，除了沒有在米祖市等祖兒(因為手快按錯)，是否一定要做了以上那點，才可取得完美Ending？

7.《BIOHAZARD 3》有沒有任何秘技？

8.《drummania》是否只在PS 2推出，而不在PS推出？

9.究竟$28版本和$35版本的GPM有甚麼不同？(除了沒有VCD)

10.以下有一些有關L'Arc~en~Ciel的問題想問大人(因為大人時常介紹他們)：《The Fourth Avenue Cafe》是《浪客劍心》的Ending，為甚麼只播了一、兩集便停播？為甚麼沒有出Single？(動畫的Ending都會出Single呀！)為甚麼這首歌好像消聲匿跡？

希望大人能夠解答這些問題，謝謝！

Connie &小妹Tracy上

Connie &小妹Tracy：

1.筆者沒有仔細玩過《熱血青春日記2》，所以不清楚男性角色的Ending條件，很對不起呢。

2.要玩到《beatmania APPEND 4th MIX》的ANOTHER版歌曲，只要在選曲畫面按SELECT在歌名的右下方就會出現ANOTHER MODE的符號；至於BONUS TRACK則是要通過HARD MODE 50次。

3.其實在玩《GOO! GOO! SOUNDY》時是要將跳舞毯插在2P插口上，1P插口則是預留給手掣按L1、R1選曲。

4.《Q版賽車Wonderful》我只玩過一鋪，故此不知道下一個目的地是哪兒，但Coin則好像是用來購買東西似的。

5.《DDR 2nd ReMIX》的NON STOP REVOLUTION模式是需要通過NORMAL MODE 50次或HARD MODE 200次；至於你所說的ENDLESS MODE筆者則不太明白。

6.相信我也幫不到你了，事關要獲得完美Ending是絕對不能夠按錯規定選項的。

7.由於篇方限制關係，你可以參照由我們製作《BIOHAZARD 3》完全攻略本內的秘技，或是再等下一期的秘密技工吧。

8.沒錯，機能需求極低的《drummania》只會在PlayStation 2上推出，很失望嗎？

9.除了附送VCD外，完美版與精華版的最大分別是封面設計。

10.因為這兒是《福田神社》，專門解答有關遊戲機的疑問，音樂問題我不便在這裏作答，但應承妳請留意下期的《老福吹水站》吧！

福田

有求必應的福田神社：

1.在《聖劍傳說》中，怎樣可以取得DEBUG MODE呢？

2.承上題，有甚麼秘技？

3.承上題，你覺得甚麼武器最強勁呢？

4.最近PS有甚麼勁Game呢？

5.Gameboy的《孖寶兄弟》2-5有甚麼秘技？

6.Gameboy的《洛克人》1-5有甚麼秘技？

7.在PC的《便利商店》中，為甚麼我將店名改成「I like 7」也看見不到貞子娃娃在別家商店呢？

8.《SNK VS CAPCOM》會在PS推出嗎？

9.上次我問你《FF VIII》在第三隻碟可見到Rinoa的老豆，究竟在哪裏可以見到呢？

10.你覺得《聖劍傳說》好玩還是《FF VIII》好玩些呢？

11.在《DDR》中，要取得自創歌曲的Mode，是不是一定要打爆500次機呢？有沒有快些的秘技？

12.PC的《夢幻飛機場》有甚麼秘技？

13.在《聖劍傳說》中，怎樣可以立即取得所有A.F.？

祝「靚仔靚女！」

肥布甸上

肥布甸：

1.筆者未曾聽過《聖劍傳説LEGEND OF MANA》有DEBUG MODE。

2.以我所知《聖劍》的秘技有幾個，譬如利用藏有《RACING LAGOON》檔案之記憶咭來引發的特別事件、借助Pocket Station買賣寵物來不斷增加金錢、在地圖裏進行扑傻瓜迷你遊戲、爆機後進行二周目時可在書架選擇較困難的HELL MODE或超難的NO FUTURE MODE等。

3.沒有説得上特別強的武器，反而最強的是玩者自己的技術，因為武器的不同只會影響必殺技，而必殺技的用途又是有限…

4.PlayStation最近較有看頭的遊戲有《ARC THE LAD III》、《JO JO奇妙冒險》和《東巴！THE WILD ADVENTURE》等，若想玩大作就要等下個月。

5.你又想欺騙我了，GB版《SUPER MARIO LAND》合共只有3集，那又何來第4與第5集呢？至於這兩集確實有不少秘技，可參照下文的介紹。

不斷進行BONUS STAGE

在《SUPER MARIO LAND 2》中，首先進入曾經完成了的版面，接着在敲過途中大鐘的情況下敲響終點的鐘，當鐘聲響起時立刻暫停來按SELECT返回地圖畫面，這樣便可進入BONUS STAGE。隨後若返回剛才那一關，就會變成由途中大鐘開始遊戲，如是者反覆操作便可不斷進入BONUS STAGE。

人數不減

在《SUPER MARIO LAND 2》中，只要在死掉之際立即按暫停來按SELECT，就可防止人數減少。

令畫面作上下捲動

在《SUPER MARIO LAND 2》中，當進入畫面可作上下伸延的版圖裏，只要按住B來按↑↓就可觀看畫面的上下部份。

在DEMO畫面內玩

在《SUPER MARIO LAND 2》中，假如在標題畫面按住特定的掣來按SELECT，就可令4種DEMO裏的其中一種出現，玩者更可控制畫面內的MARIO來進行遊戲。可是，在這個DEMO中除了沒有任何BGM及效果音外，版面途中的畫面更是不會移動的，而更重要的是當通關後SAVE DATA A便會自動消失。至於那些指令則分別為↑(最初的版面)、↑+A(Space Zone入口)、↑+B(Turtle Zone 1)和↑+A+B(Makuro Zone 1)。

人數與金幣增殖

在《SUPER MARIO LAND 3》中，先在動作版面的途中暫停，然後按SELECT 16次，那麼在畫面下方剩餘人數的位置就會出現一個正方形的游標。只要先按B來按←→就能把游標移到金幣、心或剩餘時間等地方，若按住B來按↑↓就可改變這些數值。

WARIO自由變身

在《SUPER MARIO LAND 3》中，首先在遊戲途中按暫停並按SELECT 16次，令畫面下方出現正方形游標，接着按住A和B來按←2次就可令游標移到左邊WARIO的樣子上，只要在這狀態下解除暫停便可令WARIO變成另一形態，而每次使用這個秘技可令形態改變一次；至於形態的轉換順序為「WARIO→BULL WARIO→JET WARIO→DRAGON WARIO→CHIBI WARIO→WARIO…」。

空中跳躍

在《SUPER MARIO LAND 3》中，當角色為WARIO或BULL WARIO的狀態時只要向着沒有踏足地的方向前衝，就會變成空中前衝，若在前衝時按A則可在空中跳躍。

6.GB版《ROCKMAN WORLD》系列的秘技如下。

遊戲不會開始

在《ROCKMAN WORLD》裏，只要在選擇遊戲版面時按住十字掣的任何一個方向來按START，那麼畫面就會變成卡住的狀態，無法啟動遊戲了。

提升武器威力．1

在《ROCKMAN WORLD 4》裏，首先選擇適當的版面來玩，但記者不要通過該版面而要令剩餘人數變成0來GAME OVER，接着選擇CONTINUE來繼續遊戲並且返回剛才的版面，如是者重覆4次後再回Wright博士的研究所去，他就會替洛克人強化Super Rock Buster；但熄機後這個效果就會消失。

提升武器威力．2

在《ROCKMAN WORLD 5》裏，當GAME OVER後繼關的選關畫面出現時，如果按B便會重玩剛才的版面，如是者重覆繼關3次再返回Wright博士的研究所去，就會得到裝備後飛拳速度加快的Rock'n Arm；若再重覆繼關4次後返回研究所則可得到令飛拳速度更快1級的強化部件。

7.我沒有玩過這款PC遊戲，所以幫不到你，很抱歉。

8.既然《SNK VS CAPCOM》是SNK(NEOGEO POCKET)與SEGA(Dreamcast)的連動產物，那又有甚麼理由可以在PlayStation上出現呢？

9.Rinoa的父親就是在他的家裏，沒有理由找不到吧！

10.我自己對這兩款遊戲的評價都不是很高，但若要説的話始終都是《FF》好些。

11.好像沒有其他辦法，或者你可以試試問其他朋友到底有沒有這個SAVE。

12.筆者也沒有玩過這隻遊戲。

13.據MS表示，這遊戲是沒有方法可馬上取得所有A.F.的。

福田

福田先生：

本小弟經常也看Game Players，而我也有少許問題問，請解答。

1.《Rockman X4》中，怎樣才能拿到四大零件？

2.《捉猴呀》何時出版？

3.PlayStation版中的《Psychic Force 2》何時出版？好不好玩？

4.因為本小弟對於字的整潔十分注意，所以我希望你能破例一次答我這問題：我的字整不整齊？

5.《Rockman X3》中，龍蝦仔(隻剪刀蝦呀)怕甚麼特殊武器？

6.《X3》中，四大零件怎樣拿到？

時候不早了，收筆！

Gary上

Gary：

1.筆者不大熟悉《Rockman》系列，故此無法解答你的疑難，很抱歉。

2.不是已經推出了嗎？我們還有替它製作完全攻略哩。

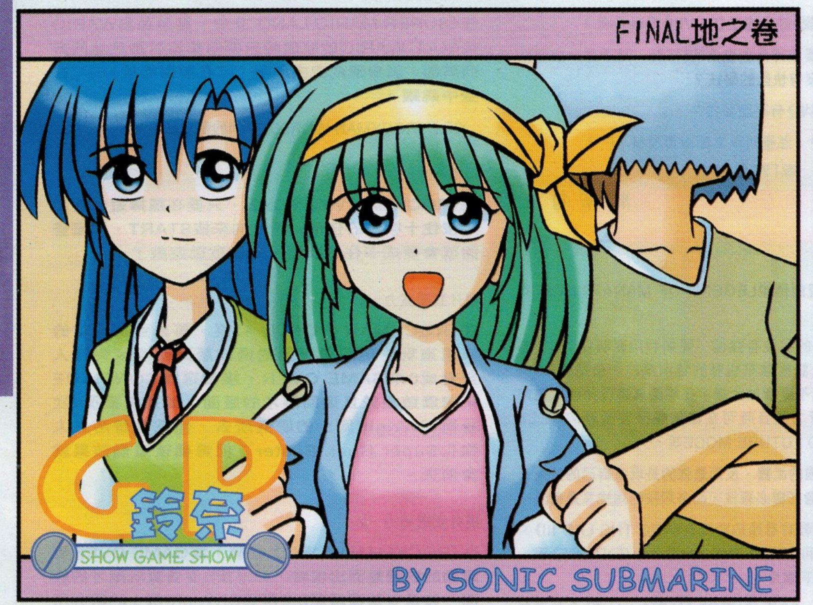
3.《Psychic Force 2》PlayStation版現已推出，上期和今期我們也有它的詳細介紹，至於好玩與否則見人見智，當然畫面方面絕對無法和DC版相題並論。

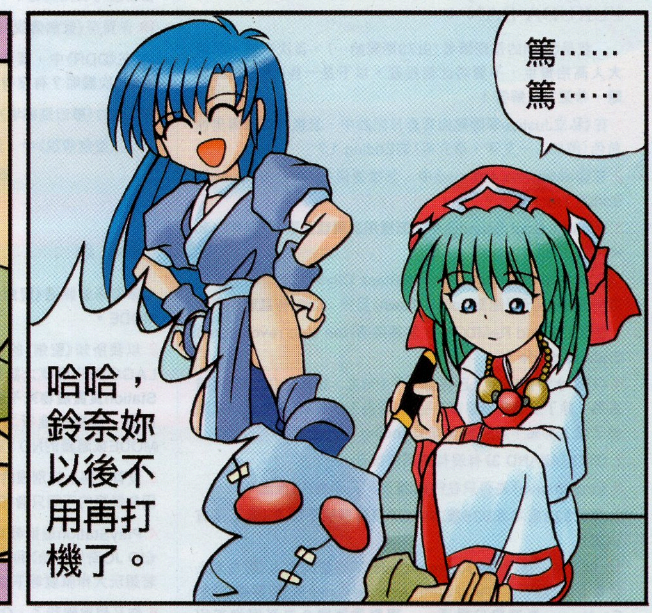
4.對不起，我不打算破例。

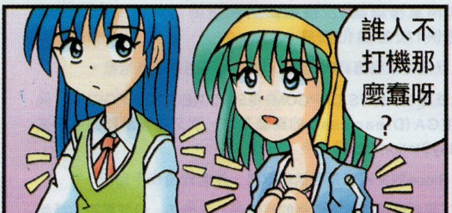
5,6.見答案1。

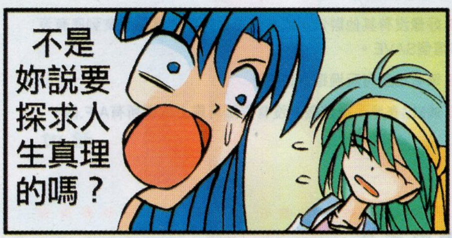
福田

插畫：超音潛艇

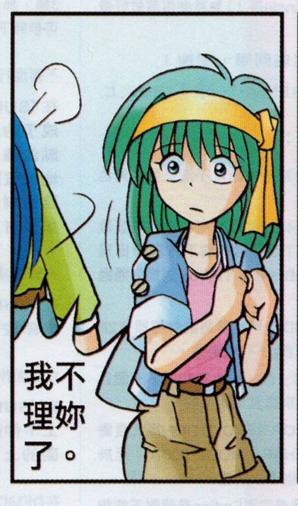

FINAL地之卷
GP鈴奈
SHOW GAME SHOW
BY SONIC SUBMARINE

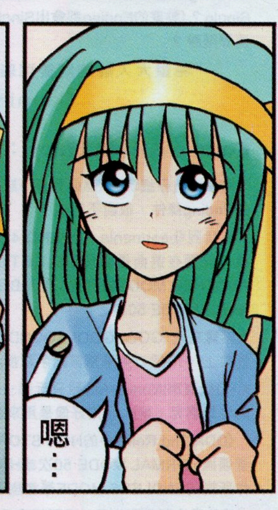

篤……
篤……
哈哈，鈴奈妳以後不用再打機了。


誰人不打機那麼蠢呀？

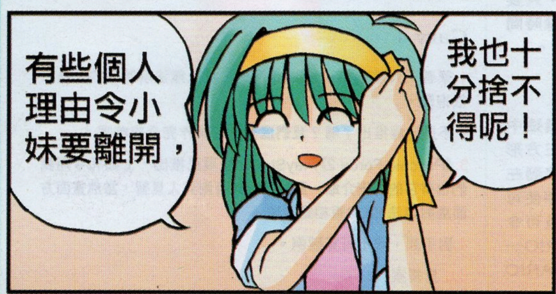

不是妳說要探求人生真理的嗎？

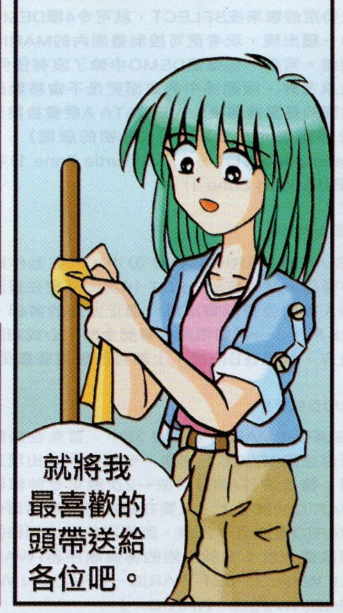

打機就是我的人生呀。

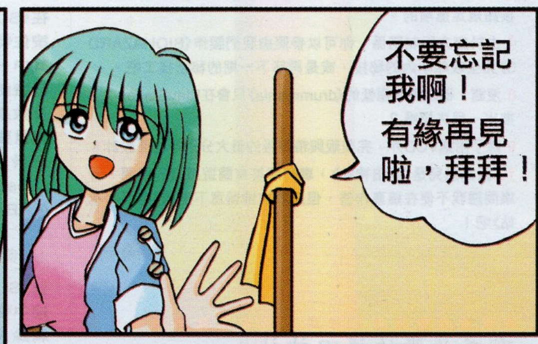

我不理妳了。

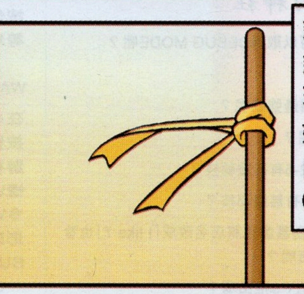

嗯⋮


很多謝各位讀者一直的支持，
今期是小妹在這裡的最後一期了。


有些個人理由令小妹要離開，
我也十分捨不得呢！


就將我最喜歡的頭帶送給各位吧。


不要忘記我啊！有緣再見啦，拜拜！


鈴奈啊！妳是為按鈕而生的。若有天看見有個傻妹在打機時亂按制的話，她可能就是GP鈴奈了。
END

無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

足球遊戲萬歲！！

主持人先生：

我是一個非常熱愛足球的人，無論是英國、意大利、德國以及西班牙等地的足球聯賽都不會錯過，至於遊戲機當然最鍾意玩踢波啦，好像SS的《V GOAL》、PS的《實況WINNING ELEVEN》、N64的《實況PERFECT STRIKER》和街機的《VIRTUA STRIKER》我都玩得滾瓜爛熟，即使電腦有幾屆都完全難不到我。最近和朋友談開的話題，都是離不開PS版《WINNING ELEVEN 4》與DC《J LEAGUE創造職業球會》裏面的心得，但發現各人的觀點都很不同，於是來信請教你們對這兩隻作品的看法。

以我玩了那麼多年足球GAME的角度看，我自己覺得今次《J LEAGUE創造職業球會》的可玩性比起《WE 4》高出少許，原因是它的系統採用了SS第二集那時的系統，加以修改而成，令舊玩家很快便能上手。另外，自製球員這個機能也很有趣，我的隊中有大空翼和日向小次郎呢！而更有真實感的球賽畫面亦是賣點之一，總之很正啦！雖然這樣説，《WE 4》也有它的可取之處，例如MASTER MODE用比賽賺來的分數購買著名球員，這種設計增加了遊戲的耐玩性，單是這個MODE我已用了整個星期來苦練！另外誠如上期悟空先生所説，電腦AI又再一次進步了，不過依然不是我的對手呢。

其實這兩隻遊戲都做得很出色，我相信有玩過的朋友都會認同我這番説話的，在此我希望遲點推出的DC版《VIRTUA STRIKER 2 DC》會做得更好，別辜負我們幾迷（球迷）的期望哩！

祝大安

忠實讀者 馬拉當拿上

馬拉當拿：

近期推出的兩隻足球遊戲實在是非常之「熱」！一隻是PS的《WINNING ELEVEN 4》，而另一隻則是DC的《J LEAGUE創造職業球會》，這兩隻遊戲可以説是兩種完全不同的足球遊戲，然而，於熱愛足球的玩家而言，兩隻遊戲也是上佳之選。

首先是《WINNING ELEVEN 4》，遊戲的玩法雖然和之前的沒有太大的分別，不過，由於在操作上有了一定的改動，所以對於熟習了前3隻的玩家而言，亦是要一段短時間來適應的，另一方面，遊戲本身的質素是改善了，尤其是改善了以前有太多入球的死位，而且AI方面亦加強了，然而，這只是對初玩者又或是未熟習新操作的人有用，對於已經習慣了新操作的人而言，電腦依然是很易被擊敗。

其次便是《J LEAGUE創造職業球會》，這遊戲在SS時已是大受歡迎，所以在DC之上推出受到重視也是理所當然的事，而且，在系統方的改進又的而且確令玩家非常欣慰，話雖如此，有一些「球迷」對這遊戲有一點的不滿，便是不能親自操作球員來比賽，對於化來説，這始終也是一個遺憾。不過，大家要小心的看一看，因為《J LEAGUE創造職業球會》本身是一隻「育成遊戲」，而《WINNING ELEVEN 4》則是實實際際的「運動遊戲」，雖然同以足球為題材，然而製作的方針則各有不同，對於一隻育成球會的遊戲而言，《J LEAGUE創造職業球會》已是一隻非常出色的作品。

講到《VIRTUA STRIKER 2 DC》，實在心動，因為街機推出之時已令很多人花上不少金錢去玩，而以DC的機能，相信一定不會令玩家們失望的。

祝 波運享通

赤目黑龍

究竟是周刊好還是雙周刊好呢？

致遊戲誌編輯：

HELLO，本人是現在居住於英國的留學生，多年來一直都有閱讀遊戲誌的習慣，現在此講講最近遇到的種種事。

這邊因為是外國人的社區，所以要買香港雜誌幾乎是沒有可能的事，幸好我的兄長每期都會將「新鮮」的GP連同好玩的遊戲一併郵寄給我，雖然每個月最多只有一款遊戲玩（我是玩PLAY STATION的），不過單是看貴刊內的圖片及文字，已深感滿足矣。

相信你們都應該知道外國一樣是有遊戲雜誌的，但絕大部份（指我所認識的刊物）都是MONTHLY來的，相比下GP的資訊又真的很快很充足。今年暑假我回香港時，在遊戲商店發現坊間已推出了很多不同「牌子」的周刊，雖然老實講新料當然越快越好，但細想便發現周刊內容很多時都無法吸納一些比較有內涵的資訊。比方來説，即是同一款遊戲的攻略，我覺得貴刊雖然會比其他人慢少許，但若要我以「打一個禮拜、等一個禮拜」的心態來玩就真的吃不消，因為我不大懂日文，所以在玩RPG時往往要跟着攻略書來玩，對我來説周刊無論是內容還是詳盡程度都無法和貴刊比擬（可能有點誇大 ^^）。

買GAME方面，真是一肚氣，這邊如果想買日文GAME，簡直是自殺行為，原因係這兒的店子都會將遊戲價格大幅地提高，像《大戰8》推出時竟然要Over 100鎊？簡直是搶水行為！結果我要等住在香港的大佬「玩完玩剩」之後，先至寄過來比我，時差足足有成3個月，唉…（補充，我的PS是由香港帶過來的）不過話時話，D英國版遊戲真係激鬼死，一就係玩SPORT玩車，一就係粗枝大葉玩POLYGON，大佬呀，你估個個都鍾意立體人咩！

講開又講，呢便就快出DC啦，我D同學都係好期待（有唐人有西人），我諗我都會係佢出就即刻去買啦人。點解唔嚮香港買？因為我阿哥霸住來玩…遊戲方面，我都係街機移植遊戲的支持者，《SOUL CALIBUR》同《VF 3》當然要買啦！另外《SONIC》同《哥斯拉》都應該唔差掛，不過未玩過就真係唔知堅定流。

好啦，今次講住咁多先，下次再講過。

祝生活愉快 日日爆機

住在英國的GARY

GARY：

HELLO！GARY！原來是一個來自英國的讀者，真是稀客啊！

首先真是要多謝GARY對GPM的讚賞，其實我們現時的質素是乃有所不足的，尤其是以雙周刊的形式推出，實際上新資訊一定會比其他的周刊差，這點希望大家可以原諒，之不過，我們已經着力在我們的強項——攻略之上，希望大家可以繼續支持我們吧！（←賣廣告）

不過，如果GARY真是要最新最快的資訊，在這裏黑龍可以向你透露一下，因為GPM的網頁快將製作完成，這個網頁之中真是包羅萬有，要乜有乜，新GAME介紹又有，最新的資訊一定落齊，攻略更加是不能缺少的，到時我真係驚你連GPM也不用買了！（←講笑）

至於現時香港坊間的遊戲周刊實在非常泛濫，然而，大家的質素也是相差無幾，而這個市場最大的問題便是人數沒有太大的增長，不過書刊的數目反而有增無減，這表示出其實沒有一本周刊是有利可圖的，那麼，最終的結果便只有「坐以待弊」。這可不是黑龍在危言聳聽，這實在是一個事實，幸好，對於雙周刊的GPM則毫無影響，好彩…好彩……

其實在外地買遊戲的而且確是一定會比香港或日本貴，這亦是因為「打税」的問題，而另一方面，DC的外國版，GARY真是要好好的考慮一下才買，因為在上一期黑龍已講過，這些外國版的DC機是不能玩日本版的遊戲，那麼，就算你的兄長寄遊戲過來給你，你也「無福消受」呢！反正現時在香港的DC價錢也不是太貴，黑龍勸GARY也是買日本版的DC吧！

祝 機場得意！

赤目黑龍

投稿表格

姓名：

性別：

身份證號碼：（　　）

地址：

電話：

（可使用影印本）

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』





G. P. 鈴奈留言板

今期是最後啦！最後？是甚麼？就是最後一期小妹擔任本教・真的很捨不得大家・雖然在這兒學了不少東西（←壞多過好…）・但是也很多謝他們的照顧。先祝GPM的銷量節節上升・是全港NO.1 的GAME書・而編輯們就多做事：少通頂・讀者們就繼續支持GPM：帶多D Friend來買GPM。好了！小妹要大家告別・拜拜！

「我是 KOF FANS」

Dear GP鈴奈and各位編輯們：

How are you？My name is Leona。我已經是第二次來信了。上封還沒有回音，相信可能是寄失了，不過我仍想與各位做個筆友，好嗎？

本人叫Leona，顧名思義，我是《KOF》的fans，我第一次接觸《KOF 95》，當時我已是格鬥Game迷（當時很喜歡《SF II》）當時我覺得《KOF》能三人組隊，是一個很有趣的玩意，不過以我這遊戲機白痴來說，極好用的角色也變成廢人（嗚…）於是我進行地獄式特訓（最後真的入了地獄一被阿媽鬧）現在「總算」有點成績。不知各編輯和鈴奈有這經驗嗎？不妨説來聽聽。

所有《KOF》的故事中，本人最喜歡是《KOF 97》因為用些少沉悶的神話作為格鬥Game的故事，是不容易的。是否有八傑集這回事就不知道，但是真的有三神器和「OROTI」的神話存在（據説三神器只是物件，是一位鬥神武尊操縱它們斬殺怪物的）各位知道這神話嗎？（我是從一些舊書中看見的）

今年《KOF》已出了第6集，就是《KOF 99》，很明顯完全是一個新的故事（除舊迎新？），角色方面也有很大的改變呢。在《KOF 98》我喜愛用的Mature、Vice、Chris、Yashiro、Shermie等（八傑集）都disappear了。幸好怒隊的新人物「Whip」出現（雖然有點難用，但現在卻用得不錯），於是我一口氣用怒隊完成整個Game。更遇上了"真"草薙京，可是輸了（他比Boss更難應付），看了爆機畫面。原來Whip和K'之間有著很密切的關係呢）不知編輯們何時會公佈各隊的爆機畫面）他們為甚麼會分開？Whip為何加入怒隊？編輯先生可以解答我這個問題嗎（而且「一定」要Whip和K'的個人資料！）

另外，其實多年前（GPM創刊不久）我已經接觸《GPM》這本刊物了（我有個親戚是貴刊的忠實讀者），隨著時間的轉變，貴刊的編輯，專欄都有很大的改變（編輯人數明顯比以前多咗，所以現在還分不清誰是那位？）而且我很欣賞現在的《GPM》不是只講Game，起碼有《GP樂園》和《動畫新聞組》、《IDOL SHOT》，可惜的是仍是很難買到「精華版」，這一點是本人希望改善的。

有一點是值得鼓勵的，就是《GPM》能拓展到大陸市場（是否確定了嗎？）如果是的話，首先在這裡恭喜你們。因為我在近年看到內地讀者的信，畫稿（最認識的有BCS丹，IC星，華洛等）我覺得他們的畫稿很不錯（很有創意和獨特風格，本人很注重畫稿這些方面的）而且還有「Cosplay」可見他們的認真程度，真是令人敬佩啊，我想在這裡讚揚一下他們（可以嗎？）

我是《KOF》的fans，當然有喜歡的人，我喜歡IORI夠放夠狂（可以隨便殺人，想起不禁有點…）喜歡自己（Leona）夠Cool，喜歡Shermie夠索（放電？）喜歡Chris夠Cutie（懷疑自己是否有變童癖？）喜歡Mature夠mature，喜歡Vice夠狡猾喜歡Yashiro夠勁。喜歡Athena夠lovely。喜歡Kensou夠silly。喜歡Yuri夠天真。喜歡Mai夠Sexy…（人數太多，不能盡錄）

信似乎寫得太長了，但是本人還有很多事要説，不如下次吧，OK！

最後隨信附上幅圖畫（其實很久沒有畫畫了，Quality看來不太理想，但是這是本人的一番心意）我將這幅畫送給鈴奈小姐（或者可以登上同人祭吧？）希望能夠接納，下次再見！

P.S：已附回郵信封，一定要回信（尤其Whip和K'的個人資料）

祝《GPM》全體人員夢想成真

Leona

Dear Leona

你好！很高興收到你的信！真的想不到原來有這麼多《KOF》的FANS，雖然小妹也算是…（^_^）不過小妹就沒有像你般喜歡這麼多角色，小妹所喜歡的是「型仔」草薙京和可愛Chris，小妹也曾為了他們而不停地苦練武功（一在公司不停地玩……^_^），可是由於編輯們的功力太強，小妹時常也輸給他們（一真可惡！）

至於《KOF》的「OROTI」的神話，小妹就不太過清楚，相信我們的編輯們會比較熟識，至於K'和WHIP的個心資料，可參考我們的《HYPER NEO GEO 99》之內容，有時會刊登有關《KOF'99》的事。

對於《KOF'99》小妹則很喜歡K'，他不單「有型」，而且還很強，小妹最喜歡他在戰鬥前所説的一句話，就是「我一個人都足夠」。實在太COOL了~~呀！太失禮了！

的確GPM將會拓展到大陸的市場，而且更會有GAME PLAYER.COM這個網絡，實在付出了不少努力以及大家的支持，相信在不久的將來，他們便會正式與大家見面的，敬請期待吧！

GP鈴奈

「請問……」

To GPM編輯們：

Hi！各位好。我由GPM創刊到現在都有看，家中積存了一大棟。最近GPM的內容很豐富，比起以前進步不少。這次其實是我第一次寫信到GPM，因有不少問題想問的。

To GP鈴奈：

1) 我覺得漫畫中的鈴奈十分可愛，是參考你的性格嗎？
2) 漫畫中的故事是誰構思的？

To赤目黑龍：

最近我將G Generation-Zero完成了，現在正玩緊2週目。剛買下它的時候，市面還沒有攻略本。所以差不多全部在沒有攻略下完成，感覺很好。除了漫無目的地將MS升級外，完成全部話數後滿足感很大。不知道你們以前做攻略的時候是不是這樣子？

另外有些問題想請教一下：

1) 你們在做一些SLG或SRPG時，若有中途SAVE(例如機戰，Fron t Mission和G Generation等)，會否經常使用SAVE & LOAD大法？(我喜歡稱它做時間滑行，好像魔法)
2) G Generation Zero攻略中，經常提到將戰艦消滅，「白旗MS」用來升級。但是，「白旗MS」不是很小經驗值嗎？(例：渣古J型的Exp是85～90，「白旗」後只有20～30)
3) 雖然明白廠商的限制，但MS升級表和合體設計表何時才有！？

因錯字柵字太多，請見諒。

祝GPM各位工作愉快

藍色天使謝斯倫上

Dear 藍色天使謝斯倫

HI！你好！首先歡迎你的來信，在漫畫內的GP鈴奈，有部份事情的確是參考小妹的日常生活所畫出來的，當然、有點是虛構(小妹可沒有這麼變態……^_^)。至於故事內容，是由超音潛艇構思的，有時小妹也會給少許意見，不知你覺得如何？

GP鈴奈

真好！又有一位同好了，說到《G GENERATION-0》這遊戲，實在令黑龍既愛且恨，首先，黑龍本身是一個超級機人迷，基本上甚麼機械人也喜愛，當然，機動戰士之中的又怎會例外呢！不過，如果有一直看《遊戲誌》的話，便會覺差不多所有有關《超級機械人》和《高達》的戰棋遊戲也是由黑龍負責的，所以實在玩得太多了，回家之後反而不想玩呢！真可悲！雖然說是玩得太多，不過，亦因而令黑龍對這些機械人有更進一步的瞭解，這也可算是因禍得福吧！

1. SAVE這個問題嘛……當然是有，老實說，就如《超級機械人大戰》系列，那些所謂的命中率實際上是一個數字而已，完全沒有代表性，亦即是說，就算是只有1% 也可以擊中，只要有耐性「RESET」，一定可以打中的！而至於《G GENERATION》系列，除非真是MISS了一些非常重要的EVENT，否則，這個CONTINUE SAVE的功用其實不是太大的。

2. 當然，在《G GENERATION-0》之中，舉了白旗的MS的經驗值是比較的，不過，因為如果只是擊毀戰艦的話，所餘下的MS也有一定的數量，所以用來升LEVEL也是非常不錯的，試想一想，在一般的情況之下，要擊中敵方的MS，機會率不是太高的，相反，舉了白旗的便差不多全部也有100% 的命中率，這樣一算，就算是經驗值低了一點，但也總比被敵方的反擊擊毀為佳呢！

3. 至於MS升級表和合成機體表，請留意下一期(第113期)，因為在下一期便會全部刊出，請多多支持！

呀！GB版的《超級機械人大戰LINK BATTLE》已經出了，不知藍色天使君有沒有玩呢？又有沒有在這裏儲得一些奇怪的機體呢？希望遲些能再收到你的來信，說說你對這遊戲和在10月尾推出的《超級機械人大戰64》的意見吧！

祝《機》運享通！

正在「儲機」的

黑龍 上

「病毒？」

Hello G.P.玲奈さん：

我係Asahina Yuko，あたし睇GPM都有兩年啦！我響No.10期見到IS莎小姐講自己very love《KOF》and《FF 8》，I'm very happy.(^_^) And,BCS丹小姐嘅letter呢？佢幾時會再寫信比你，希望會寫多D比你啦！

Hello福田さん：

我好似No.110期啲Yan小姐中淙「日本女歌手病毒」，我睇過Sun Daily話Speed出年3月31日「一拍兩散」，好似同以前啲友情「天壤之別」咁，I hope Speef can continue to singing sending to our fans!(D grammer好差，sorry！)我有個friend中淙「酒井病毒」，佢成日話自從「酒井」marry之後仲會唔會singing，唉，真係可憐，好過「悄悄的我走了，正如我悄悄的來…」啦！你以前有冇睇過Luna Sea嘅news？話Hide「也許你真是哭得太累，也許也許你要睡一睡…」你likely佢地架？係迷好unhappy？If你feal到自己likely嘅singers都died埋，會唔會鬧個天正一係《竹林深處人家》入面嘅「人渣」？

Hello山寺良牙さん：

我中咗《Best Mania》，《DDR》and《Drum Mania》嘅病毒，又想買Game Music，你有冇以上呢D game嘅網址，麻煩你幫我搵啦！你有冇見過《心跳》嘅「管林」ICQ Skin？個網址點寫，sorry，又要麻煩你。你近排仲有冇買聲優唧CD？例如：緒方惠美(天王遙)，篠原惠美(才野真琴)，鐵炮塚葉子(我自己)etc,也你以前都有買三石琴乃(月野兔)嘅CD咩？有冇機會同我地D讀者，分享你買咗邊個聲優嘅CD呢？

Oh!no!說話多多，請原諒！

祝工作順利！zzz…

公理書院讀理科嘅student

Asahino Yuko敬上

Dear Asahino Yuko

你好嗎？B.C.S丹的信，我已收到了！不過由於她是直接給小妹的，所以不方便刊登，不過她近況好像比較忙，希望她快些回復正常生活好了！

GP玲奈

如你所說，SPEED已決定在明年4月解散，背後原因你都應該已從各大報章看到，在下不在此費周章敘述，但因為我並非很迷SPEED，所以對這件事並沒有太大的感觸。你朋友很喜歡酒井法子嗎？其實我以前也很喜歡她的歌曲，只是近來作品的質素和以前比較實在差天共地，十分失望，連《PURE》也沒有興趣買了？為甚麼你一邊說LUNA SEA一邊又說hide？雖然據知LS和hide私底下交情真的很好，不過聽你這樣說又有點怪…無論如何，hide的離世對他的支持者、對整個樂壇來說確實是一個大損失。

福田

有關「BM」、「DDR」最Common的網址當然就是KONAMI的公式網址，地址是：

KONAMI總網——http://www.konami.co.jp

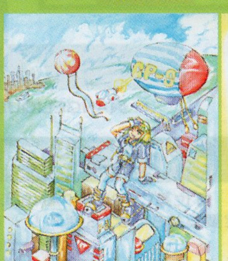
KONAMI東京總網——http://www.konami.co.jp/kcet

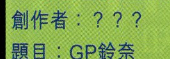
至於「館林見晴」的ICQ Skin本人沒見過，而那些介紹的是「本人自作」的ICQ Skin；本人最近也有買聲優的CD，但因某種原因暫時不能說，而本人所擁有的聲優CD，鑑於數量過多的關係，不能在此刊出，本人在此向各想知道的讀者致12000分歉意。

from Ryouga

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。另外、由於過往的Cosplay遊園地反應非常熱烈(←收到很多Cosplay相片)，所以決定在同人祭內加入「Cosplay相片區」，歡迎讀者們來投稿的。





創作者：？？？
題目：GP鈴奈



創作者：Leona
題目：GP鈴奈

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

館主：里繪

最近小女子收到一些讀者查詢有關已刊登畫稿及稿費寄出時間的問題，現在就在此回答各位吧！其實當各位看到自己的畫刊登出來之後，畫稿便會交給有關的同事處理了。因此若是沒有稿費的，就應該會在最遲一個月內收到；至於得獎作品，由於要經過會計部發票，所以要等兩至三個月的時間才收到，希望各位能明白吧！

特級佳作

馮雪梅

不知為何每看到這幅畫也覺得很有美樹本晴彥的風格。女孩的樣子很可愛呢！另外畫面設計和上色技巧也造得不錯，可是仍是一般畫畫的毛病，就是比例的問題；女孩腳部的比例繪畫錯了，試想想若是這樣坐的話，她的右方大腿會是怎樣？現在就好像有三隻腳般，下次再畫時請注意了。



優異作品

南

很可愛的MULTI！MARKER的上色技巧非常之好，令人物很有層次感；而背景的上色方法亦很漂亮，值得一讚。若是要指出缺點的話，就只覺得利用美術刮字有些馬虎。



ALICE

嘩～～很像成龍的SQUALL！細細的眼睛加上大大的鼻子真的很似哩！(一對不起)畫的氣氛造得很好，不過某位編輯卻說是意色不良……女孩(RINOA？)的手好像過長，而SQUALL的鎖骨位亦有些問題。另外想問問在畫面中的紛紅色物體是花瓣還是羽毛呢？





VIRUS

是收集提子的時間哩！MULTI沒有吃的份兒真可憐……

"　　"¢

與ANGELIQUE一起的RANDY真的很幸福啊！

B・C・S丹

各位是CHRIS的FANS就一定要支持B・C・S丹了！



美雪子

櫻和小KERO在找尋新塔羅咭嗎？



夜長

離珠：「與小璘大人在一起真開心了。」

小白兔

詩織好像很快樂，究竟她在等誰呢？



神樂

努力啊！崎由里！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



CAPCOM ASIA CO.LTD.授權本公司製作之《Biohazard 3（生化危機3）完全攻略本》，近日有翻版書在市場出現。翻版書印工極劣，內容亦不完整。為保障讀者、零售、發行以至製作及出版者之權益，除委託律師跟進外，本公司亦已向海關報案。

要辨認翻版之《生化危機3》，請留意下列兩點：

1. 如是翻版書，書套標題“Biohazard 3”上之“3”字右下角有一小黑點；書套上女主角Jill之面孔及身體膚色，因翻版而導致過份偏紅色（正版上的膚色是不帶紅的肉色）
2. 翻版書之大小是208 x 138mm，長及闊皆較正版短2mm。導致書套及每頁內容之最頂或最低一行與該頁邊緣距離只為2-3mm，而正版的有4mm。

敬請讀者辨明真偽，切勿購買翻版。

遊戲誌有限公司 謹啟

Presented By：Yamadera Ryouga & JOAN



秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：模式多到你唔信

遊戲：POP'N MUSIC 2 機種：Dreamcast / PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個「按到手軟」的音樂遊戲，自以往刊出過一些秘技後，便陸續如「山泥傾瀉」般不斷有新秘技出現，今次就要各隊員們合力去清理現場！



馬拉松與Survival模式啟動！





工具十分簡單，除了「隱藏樂曲」外，將「所有樂曲」玩過一次後，便能於「ORIGINAL」處救出它，而玩時，可以在FREE或TRAINING中選擇出來。基本上這個模式是玩9個掣的，相當難玩，不過只要玩者能在ARCADE模式中能累積5小時以上的遊玩時間的話，便能從OPTION中改變為玩7或5個掣。

《Hyper PC Player》？不是！Hyper Code（曲）

除「LIVE」、「AKIBA」、「AVANTGARDE」這三曲外，將「所有樂曲」玩過一次，接下來在STAGE SELECT選擇畫面時按著「START掣」(PlayStation版為「SELECT掣」)來決定的話便可；不過注意一點是在BEGINNER模式中是不能使用的！而對應的樂曲亦只有「SEXY GIRLS」、「URBAN POP」、「CLASSIC 2」、「J-GARAGE POP」、「CUTE」、「AVANGRADE」、「TECHNO'80」、「AFRICA」。

變態條件不再苦惱

上次曾刊出過一些隱藏樂曲的出現條件，不過有些好像太過變態，特別是「LOUNGE」和「J-R&B」，不過現在有個方法可以讓他們立刻現形，就是按掣了！掣則是如下：





LOUNGE——(「左黃」即最左手方的黃色掣)

在標題MENU處按：左黃、左藍、左黃、左藍、左黃、左藍、右藍、再按紅掣選ARCADE。

或者是：L1、↑、L1、↑、L1、↑、L1、↑、△、START

又或者是：←、↑、←、↑、←、↑、←、↑、Y、START

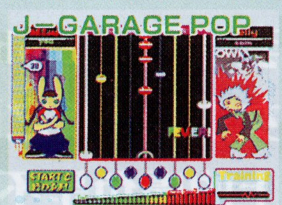
J-R&B——

在標題MENU處按：右黃、右藍、右黃、左綠、右白、右藍、左藍、左白、再按著左黃來按紅掣選ARCADE。

或者是：R1、△、△、←、R2、△、L2、按著L1來按START

又或者是：B、Y、Y、↓、R、Y、↑、←、按著←來按START

此外若有些懶人連掣也不願按，又或者怎也不到條件的人，也可以用拖時間的方法令隱藏樂曲自動出現，只要玩者能於ARCADE MODE中玩足一定的累積時間便可。



CUTE→2小時
NEW FORK→2小時30分
SEXY GIRLS→3小時
J-GARAGE POP→5小時
LOUNGE→4小時30分
J-R&B→4小時
AKIBA→6小時
LIVE→6小時30分
AVANGRADE→7小時

彈艙2：俾駛玩嘅？

遊戲：APOCALYPSE 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

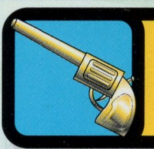
這個臨場感十分高的3D動作遊戲《APOCALYPSE》，有否覺得她有時頗難玩，成日死於非命呢？現在有救了！只要用了這些秘技，便能飛天的了！（不過實際上沒有飛天這般厲害）

死極都有——

在暫時遊戲(Pause)後，按著L1掣來順序按：△、○、×、□便可。

跳位跳到飛起——

同樣是暫時遊戲(Pause)後，按著L1掣來順序按：△、□、○、×便可。是否十分之簡單呢！



彈艙3：哇！又有人滾落山變雪球2！

遊戲：COOL BOARDERS BURRRN　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

上期刊登了出現第六條賽道的秘技，誰不知又有更多人滾落山變雪球，現在將他們的慘況刊出。

一變聲嚇倒人

聽慣的聲突然變了另一人當然嚇倒，聽他們說是在「賽道1」，總合成績取得第一位，之後在設定的「DJ VOICE」中有女DJ聲聽喎。

用不慣的滑雪板

明知用不慣別人的滑雪板便不要隨便拿來用啦！不過這些也好像很有特色似的，不如將「入手方法」說給你們聽。

Free Style 01 type B
使用Free Style板，在Free Light賽道中曾6次獲得「頭三名」以內。

Free Style 02 type B
使用Free Style板，破壞最少32個障礙物。

Free Style 03 type B
使用Free Style板衝過6次終點

Alpine 01 type B
使用Alpine板，在Free Light賽道中曾6次獲得「頭三名」以內。

Alpine 02 type B
使用Alpine板，破壞最少32個障礙物。

Alpine 03 type B
使用Alpine板衝過10次終點

All Round 01 type B
使用All Round板，在Free Light賽道中曾10次獲得「頭三名」以內。

All Round 02 type B
使用All Round板，破壞最少54個障礙物。

All Round 03 type B
使用All Round板衝過16次終點

穿著不合適的衣服

穿開的衣服好好地又要換，一換衣又變成不平衡當然滾落山。

Axle→JRA style
用Axle在賽道1～4中，「時間」也是取得頭三名最好成績。

Tier→Rainbow style
用Axle在賽道1～4中，「Trick」也是取得頭三名最好成績。

DJ Ken→Afro style
用DJ Ken在賽道1～4中，在Free Light賽道中破壞障礙物64個以上。

Monica→Dance style
用Monica完成賽道5

Ronnie→Amefuto style
用Ronnie在賽道1～4中，做出「Super Pipe」動作是總合取得頭三名最好成績。

Bob→Gang Style
用Bob在任何一個Free Light賽道中取得第一名5次

不平常人物出現

聽他們又說看到不平常人物嚇了一嚇才失平衡滾落山。

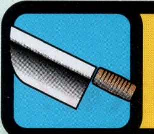
謎之人（一）→雪人
在Free Light賽道中總數破壞128個以上的障礙物

謎之人（二）→羅滋威爾
使用雪人完成第六條的穩藏賽道，而選擇時選一個漆黑的棺材便會出現。

謎之人（三）→タイツマン.ツカ
先要令其出現「Great」，接下在賽道1～5取得「Super Pipe」或「EX Super Pipe」的稱號，另外在隱藏賽道中，「時間」、「Trick」、「總合」也是取得第1位。



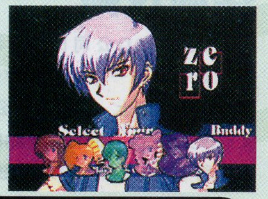




彈艙4：0、0、0、0、0

遊戲：Black Matrix Advanced　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組



相信有很多女讀者聽到這個秘技的話也會立刻衝去用吧！事實上今作與前作一樣是可以用美男主角「ZERO」的，而方法亦很簡單，就是在遊戲開始時，出現「ご主人様を選擇して下さい」時，將ANALOG桿或方向掣，從12點位置（↑）順時針轉兩圈後，再按START便可。



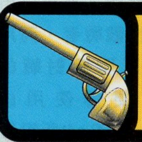
彈艙5：越來越打得熱鬧

遊戲：Fight Illusion V K-1 Grand Prix '99　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

有否發覺剛打玩一次後，遊戲中出場、可使用的人物會越來越多的呢？事實上遊戲中可是有不少的隱藏人物，而且只要達到一定條件的話他們便會出現，現在就將方法刊出。圖表中的意思是只選用任何一個人物出戰，將遊戲完成（打爆機）後，所關連的隱藏人物便會全數一口氣出現。

使用人物	關連隱藏人物
佐竹雅昭 或 武藏	サダウ.ゲッソンリット、タケル、安生洋二
中迫剛 或 角田信明	宮本正明、金泰泳、長正滿也
モーリース.スミス或カーチス.シュースター或カック.ルーファス	ジャン.クロード、ジャン.リビエール
フランシスコ.フィリオ或グラウベ.フェイトーザ	ニコラス.ペタス
マイク.ベルナルド或ヤン"ザ.ジャイアント"ノルキア	バンダー.マーブ
ピーター.アーツ或アーネスト.ホースト	ブランコ.シカティック、ジェロム.レ.バンア
ステファレン.レコ或アンディ.フグ或マット.スケルトン	マイケル.トンプソン

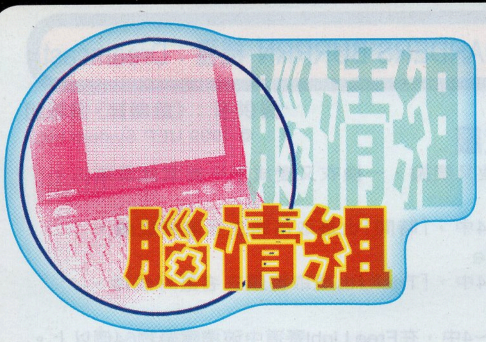


彈艙6：不常用附名配件現在有用？

遊戲：BEAST WARS METALS 64　機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

相信《64 Game Boy Pack》這件配件很少人擁有或是使用的，因為它只能對應很少遊戲，又不能像《Super Game Boy》系列般在家用機上玩手提遊戲機用的遊戲；不過現在它又對另一遊戲大派用場了！只要有《64 Game Boy Pack》、《BEAST WARS METALS 64》（NINTENDO 64用遊戲）和《決鬥BEAST WARS》（Game Boy遊戲），便能使出這個秘技。方法是先將《決鬥BEAST WARS》插到《64 Game Boy Pack》，之後再裝至控掣PAD上來開始遊戲，這樣的話便會發覺人物的體力便會變成兩倍，而體力扣減率會減半，並且用這個狀態打爆機的話，更可以使用到MEGATRON X。



INTEL又出新型PIII微處理器

INTEL將在本季度推出9種新型PIII微處理器，其中更採用SECC2形式封裝，而對應133Mhz系統總線的733Mhz和667MHz的PIII微處理器將在今年年底之前推出。這兩種微處理器上都內置256KB。同樣規格的PIII微處理器還有600EB和533EB這兩個版本，它們屬於Coppermine系列，預計將在10月24日推出。另外，據有關消息來源稱，INTEL還將推出支持100Mhz總線的700，650和600E PIII微處理器。它們均採用SECC2形式封裝並內置256KB。而支持100Mhz總線的 550E和500E PIII微處理器則將以FC-PGA370形式封裝。

不久前，INTEL曾推出了支持133Mhz系統總線的600B和 533B PIII微處理器，使PIII微處理器的主頻達到了5種，分別是：600Mhz，550Mhz，533Mhz，500Mhz和450MHz。(IKI)

美公司展示140GB存儲技術

美國C3D公司日前展示了一種新存儲技術，據悉可在一張磁碟上存儲100GB以上的數據。在展示會上，這家美國公司展示了一種全功能的與光碟大小相同的140GB唯讀磁碟和一種只有信用卡大小的10GB只讀磁碟。

一般CD和DVD技術最多可生產雙層碟片，而C3D公司生產的碟片可多達10層。這種"熒光多層磁碟"(FMD)黏合的碟片幾乎是無限的。該公司首席指出這種新技術將生產出一代全新的信息存儲設備，使在手掌大的PDA或流動電話上復制出今日PC全部功能的夢想可成真。而且FMD驅動器更能夠讀取現在通用的磁碟。(IKI)

新一代iMac登場

美國蘋果公司推出了新一代 iMac電腦，與其同時推出的還有新一代 Mac操作系統：Mac OS 9。

在這三款iMac中，其中第一款僅售999美元，配置了350 MHz的G3晶片、100MHz系統總線、RAGE 128M DISPLAY CARD、64MHz內存、6GB硬碟、兩個USB端口和56 Kbps V.90內置MODEM。今年夏天隨iBook 筆記本同時問世的AirPort無線聯網功能也將作為這款蘋果新電腦的OPTION配置。此外，這款iMac的光驅也從托架式設計改為插入式設計。

第二款iMac的中央晶片主頻是400MHz，配置了10GB硬槃和插入式DVD－ROM驅動器和高速火線(FireWire)聯網功能。這款代號為iMacDV的電腦售價1299美元，當中包括了蘋果公司的視頻編輯軟件包Final Cut Pro的普及版：iMovie。

三款新電腦中，最低售價的iMac只有青藍一種顏色； iMacDV有多達五種彩色設計，iMacDV特別版也只有鐵黑色一種。所有三款電腦的共同點是全部沿襲了前代產品的透明外殼設計。在iMac發布會上，喬布斯還著力介紹了蘋果電腦新操作系統Mac OS9。這套售價99美元的新軟件比以前的版本有了多處改進，功能更加強大。由於Mac OS9要等到本月23日才能正式上市，因而最新發布的iMac電腦預裝的是Mac OS8.6。(IKI)

64BIT競爭市場進入白熱化

最近，INTEL和AMD都透露了有關各自正在開發的64BIT晶片產品的技術細節。INTEL透露了一些有關其新命名的Itanium微處理器(以前被稱為 Merced)的技術細節。據稱，這種預計將在2000年下半年批量生產的64BIT微處理器，浮點運算性能可達每秒60億次。 AMD也宣布了自己的64BIT微處理器，不過，它使用一種名為 "x86-64" 的新指令集為基礎。 AMD表示，它正在擴展自己的32 BIT結構，以便使新的64 BIT微處理器能夠運行所有的應用軟件，另外，這種64BIT微處理器將不會是INTEL未來64BIT產品系列的代替品。

另外，有分析家們對IBM正在開發的一種64 BIT微處理器——Power4深表興趣。這種64 BIT微處理器預計將於2001年下半年應用在IBM生產的AS/400小型機和RS/6000系列上。IBM希望，Power4的性能可以和INTEL的下一代64位微處理器——McKinley(Itanium的後繼者)相提並論。(IKI)

相信起碼癱瘓兩個月?

一個相信比較令喜歡Microsoft的玩家失望(相信沒有這樣的人吧？)，從有關情報及一些可靠的人仕透露，Microsoft的作業系統(OS、Operation System)新產品——《Windows 2000》，將不能如期於2000內臨前發售，原因是「要令系統的運作更為完美」，雖然廠方要求盡早完成並開始投產發售，不過照目前狀況來看，準時推出看來是不可能的了！那2000年問題來到時，會否真的因這隻「千年蟲」而導致世界末日呢？相信就算是做完這些所謂滅蟲工作，就是的可以全面消滅他們嗎？約在兩個多月後，各位便會得出答案。(山寺良牙)

不需吃食物、只需吃電的狗

最近一些不用買食物，不用太煩去照顧的電腦上的虛擬寵物，好像有開始流行的跡像，而這類軟件亦有越來越多的趨勢，當中有一隻是養虛擬狗隻的軟件名為《Dear Dog》，這個系列，將會由原開發商Media Kite發售一個名為《Dear Dog Best》的遊戲，今次所發售的基本是系列的「2」、「3」作的結合版；遊戲玩法就是在電腦上養了一頭犬，平時給牠假食物，與牠遊玩，其後更可以與其他狗隻交配，配種成一隻只有玩家獨有的狗隻，10月27日發售，售價3980日圓。(山寺良牙)

戰國再度戰雲密起

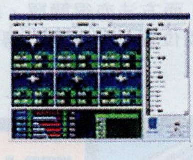
除「光榮的信長」外，相信另一個最著名的日本戰國時代模擬遊戲就是System Soft的《天下統一》了，而這個著名的遊戲的最初代版本是在PC-9801系列上執行的，今次想說的就是這個遊戲將會推出「復刻版」，並命名為《復刻版・天下統一》，可以使用些遊戲的作業系統為Windows 95/98與Macintosh系列，既然是「復刻版」的話，亦即是會完全移植舊有版本，在新型機種且有更強機能的協助下，玩回舊有版本也是一種風味。(山寺良牙)

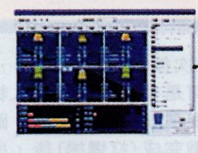


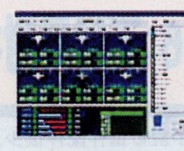


第3×2次世界大戰?

戰略迷可要留意了！極度著名的戰略遊戲系列——《大戰略》系列，即將推出系列的最新作「VI」，在遊戲系統方面會作出很大的改良，首先是會加入實時(Real Time)的觀念，亦即是說會有白天與晚間的分別，令遊戲更具真實戰場的氣紛，至於出場兵器的種類更多達350種，基本一個部隊可以最多有6種不同的武器所組成，玩者可以根據戰況以及地形等各方面再重新編配，擁有極高的戰略性；另一方面這遊戲亦會對應網略對戰，每次戰事最多可四人同時參與，亦可以再加兩位觀戰者，而用國際互聯網對戰的話，便得使用由System Soft所設置的對戰用伺服器(Server)，現暫定12月17日發售，售價10800日圓(哇！)。(山寺良牙)







TEXT: IKI

電影SITE推介
邊個話禮拜六冇節目？

雖說盜版猖獗，已到了無法無天的地步，其中電影業更是芸芸受害行業的「重災區」。然而，觀乎近期作品諸如《鬼眼》、《鐵道員》等均大收旺場，由此足以証明只要是高質素的作品，觀眾仍會覺得是物有所值。同時市場的反應亦足以反映出消費者的意向，特別是不少年青人也是飲「電影奶」大的一代，加上近年票價回落，入戲院看電影似乎已漸成一股趨勢。因此，以下筆者將介紹一系列有關電影的網頁，希望各位喜歡。



DISNEY COM.

http://www.disney.com/

「迪士尼」公司的公式網頁，當中內容可謂包羅萬有，諸如TV SHOW、畫集、電腦軟件及電影作品等。當中更有聖誕檔期的強作《TOY STORY 2》的詳盡介紹，前作FANS不可錯過。



WARNER BROS. ONLINE

http://www.warnerbros.com/

「華納兄弟」的公式網頁，與上述網頁一樣，內容同樣包羅萬有，除了一般新作介紹如《POCKETMON～THE FIRST MOVIE》及《THREE TO TANGO》等外，更有非常有趣的DIGITAL COMIC。



UNIVERSAL STUDIO

http://www.universalstudios.com/

與「迪士尼」一同稱霸的電影王國，不能錯過的新作介紹包括《THE BONE COLLECTOR》、《THE BEST MAN》及布斯偉里士份「長毛」之作《THE STORY OF US》。

TOEI GROUP

http://www.toei.co.jp/

「東映」的公式網頁，內容異常豐富，包括TV、電影、動畫的資料。其中值得留意最新電影《金融腐蝕列島》的介紹及12月推出的《GTO》劇場版的最新動向。



FOX ONLINE

http://www.fox.com/

無人不曉的「霍士」的公式網頁，CLIK進「FOX MOVIE」便可得到新作資料。但個人來說，最愛還是可看回經典舊作的「PAST FAVORITES」。



SONY PICTURES ENTERTAINMENT

http://www.spe.sony.com/Pictures/index.html

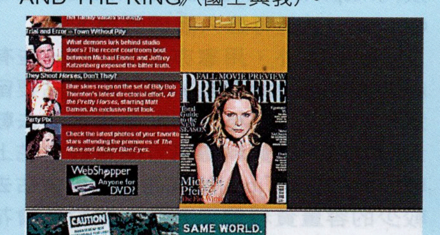
S.P.E.的公式網頁，CLIK進「MOVIE」一項便可得到新作資料。值得留意的作品是《THE MESSENGER～THE STORY OF JOAN OF ARC》。



PREMIERE

http://www.premieremag.com/

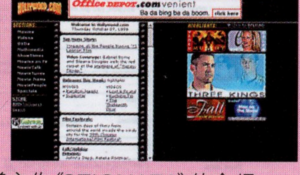
美國同名權威電影雜誌的ON LINE版，主要是介紹美國每月的電影新作及對於一些上映中作品的評價，當中包括香港新鮮推出的《EYES WIDE SHUT》（大開眼戒）。新作預覽更有我們發哥的《ANNA AND THE KING》（國王與我）。



HOLLYWOOD ONLINE

http://www.hollywood.com/

包含了荷里活電影新作的情報，除了《TOY STORY 2》及BICENTENNIAL MAN》外，更有被受宗教人仕非議之作《STIGMATA》的介紹。





你今晚有冇 SEND「姨喵噢」？

TEXT: IKI

記得上期的「CYBER激腦隊」中筆者曾話過由於先前已為大家介紹過不少十分基本的電腦應用概念，故打算由今期開始介紹一些較為深入層面的電腦知識，進一步提高玩家對電腦的應用技巧。然而，在上期文章出街後，我們發現到當中的內容不盡完美，有關ICQ的介紹未免有點流於表面，故今期打算做回一個補

玩埋今期唔再玩！
E-MAIL簡介暨ICQ解答篇

鑊用的「ICQ解答篇」。此外，既然有「唉！施蕉」又怎可以無「姨喵噢」？故今期亦將會向大家介紹另一個也是差不多係人都有用過的通訊方法－「E-MAIL」。



WHAT'S E-MAIL？

所謂「E-MAIL」，其實即是電子郵件，其作用原理等同於一封信，主要是透過互聯網來寄信。E-MAIL的收發速度在很大程度上是很視乎ISP的處理郵件速度，一般而言，只須花上數（十）秒至幾分鐘不等的時間。它通常以一個檔案形式去把一段文字儲存於其內，對方（收件人）只須開啟該檔案便可閱讀該段文字的內容。除了一般文字信息外，使用者亦可把網址傳送給朋友，例如用家想SEND有關「雅虎」（YAHOO！）的網址給友人甲，那麼，他只要在MESSAGE內打上該網站的網址—http//www.yahoo.com.hk便可，而收件人在閱讀該段文字內容時，亦只須向http//www.yahoo.com.hk的位址CLICK一下便可進入該網頁內。

除此之外，用家亦可SEND一些有趣圖片或圖象給朋友，然而有一點要留意是通常「bmp」格式的圖象也會佔去較大的容量，在資料傳送方面也許會花上較多時間；而「jpg」格式的圖象則會佔去較少的容量資料傳送方面亦相對地會花上較少時間。

HOW TO USE？

講完基本功能，當然是輪到介紹點用法；基本上資料的傳送有兩種方法。

第一種方法是直接透過ISP (eg. ctinet及hknet) 來SEND資料信息，直接在ISP的ACCOUNT處寫上資料信息，之後ISP亦會把資料信息傳送至接收者處。至於另一種方法則並不是透過ISP的ACCOUNT來傳送資料信息，而是透過一些公司的網址或網頁，利用他們的免費傳送E-MAIL功能來傳遞信息。例如是「hotmail」及「yahoo」等等。

反過來說，無論你是用何種方法，你也可把資料信息傳送至對方的ISP ACCOUNT或那些E-MAIL SERVICE PROVIDER處。(eg.「hotmail」及「yahoo」)

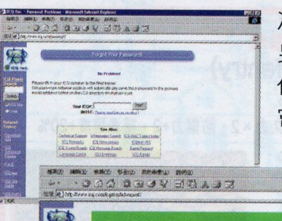
最後，則是想提及有關指令方面，「To」是打上收件人的網址、「Subject」是與文章內容相關的標題、而「Message」則是文章的正文內容，「Attach」便是一些附加文件如資料夾等。最後當一切準備就緒便可按「SEND」便資料信息傳送至對方處。

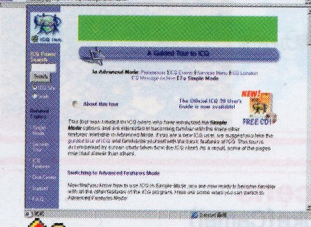
ICQ篇



唔記得密碼唔係世界末日

相信好多網友有時也會遇上一個問題，縱然是每天上網，但也有可能忘記PASSWORD啊！若初哥遇上這種情況，請先保持冷靜，另外，你亦可嘗試到www.icq.com/password/的網頁，只要輸入閣下的ICQ號碼，網頁內的系統便會於一至兩星期內把閣下的ICQ密碼透過登記時輸入的E-MAIL傳送給你。然而，假若閣下在登記時所輸入的E-MAIL資料是假的話，則‧‧‧‧唉！小朋友學乜人講大話？乜你老師無教你做人要誠實嗎？



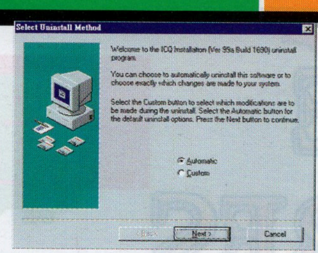


我要剷走我個ICQ！

通常在更換新版本ICQ前，用家也會把自己原有的ICQ程式除去。要剷走閣下的ICQ程式，其實過程非常簡單。但之前最好先把Db的資料夾作一份BACK UP。

首先，用家要先關閉ICQ程式，並利用QCI把當中的資料夾作一份BACK UP。先選擇「開始」，然後選擇「程式集」內的「ICQ」，最後選擇「Uninstall」指令便可。





之後，你會進入「SELECT UNINSTALL METHOD」的畫面，這時只要選「AUTOMATIC」，電腦便會自動為你進行UNINSTALL的工作。留意一些資料夾如NewDb、Uin及Bookmark等仍會保留下來。

ICQ解答篇

問：我唔記得密碼，但登記時所輸入的E-MAIL資料是假的，那我該怎辨？
答：那最簡單直接的方法當然是剷走舊有ICQ，當然你亦可以重新申請新的ICQ No.。

問：在何處可得到有關中文ICQ的資料？
答：大家可在下列網址查探。
http://members.xoom.com/salem22/salem.hp.html
http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/9730/icq.htm

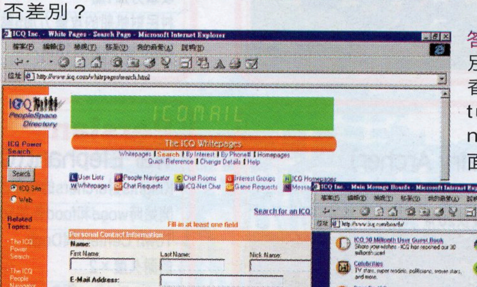
問：面對我不想接受的網上留言，我可以怎辦？
答：我們可在「Security and Privacy」中接「Ignore List」，然後再選擇「Do Not Accept WWWPager Message」便可。

問：有甚麼途徑可以改變ICQ的聲音設定？
答：方法有很多，當然你亦可透過上網下載一些有趣的音效或聲音，而其網址則為：http://www.icq.com/sounds/sound-schemes.html

問：甚麼是MESSAGE ACHIVE？
答：其實這是一個訊息檔案中心，當中記錄了所有的對話內容、備忘錄、告示貼及人名地址簿等。

問：在登錄ICQ時所須要輸入的資料，我是否全部也須回答？
答：其實用家是不須要全部資料也如實輸入的，但E-MAIL則最好不要提供假資料(原因請參閱上文)。如果你怕受到騷擾，大可到HOTMAIL或AOL申請一個免費的E-MAIL。

問：ICQ有這麼多不同下載網址，選擇不同的下載網址，在速度方面有否差別？
答：這當然是有差別，若選擇一些較近香港的網站如http://tucows.hk.super.net，其下載速度方面也會快上很多。

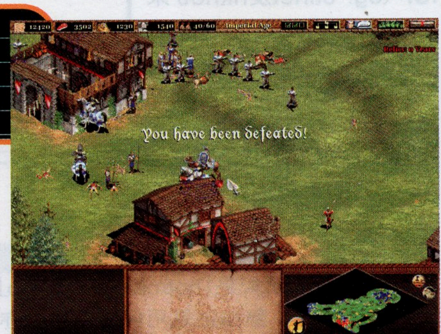


TEXT: MARKS



戰國風雲

製造商：Microsoft
發售日：發售中
售價：54.95美元
遊遊類型：REAL TIME SLG
系統需求：WIN95/98



雖然戰場中人人説「勝敗乃兵家常事」這句話，但無奈每個人都有一顆好勝的心，而希望自己成為戰場上的常勝將軍，就要看看各位能否掌握和看通戰場上的局勢，正所為「知己知彼，百戰百勝」，而清楚知道敵我雙方軍力是非常重要的，因為戰略的使用就是從這些資料衍生出來。今次《AOE II》 面的13個國家其實與上集同樣，每個國家的生產種類都會有其獨特的特色，如中國雖然騎兵差，但弓箭手和步兵強。以下的國家生產種類表就可令玩者清楚知道自己與敵方軍力的利弊，以自己的最強來追擊敵方的弱點，來收取最大的戰略效果。另外玩者更可依照使用國家的生產種類特性，從中選擇對自己有利的地形。



Briton



Longbowman(Archer)

- Archery Ranges的生產速度快20%
- Town Centers成本減50%
- Castle Age和Imperial Age各加一點Foot archers的射程
- 捕獲綿羊速度快25%



Byzantine

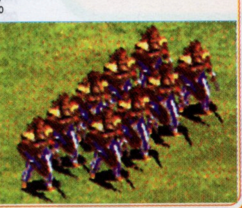
Cataphract(Cavalry)

- Monks三倍heal速度
- Buildings的耐久度：
- Dark Age+10%
- Feudal Age+20%
- Castle Age+30%
- Imperial Age+40%
- Camels、skirmishers、Pikemen成本減25%
- Fire ships攻擊力加20%
- 提升至Imperial Age成本減33%

Celts

Woad Raider(Infantry)

- Siege Workshops的生產速度快20%
- Infantry移動速度快15%
- 砍伐樹木速度快15%
- Siege武器攻擊速度20%
- 視線範圍內的綿羊不會被其他國家奪去



Chinese

Chu Ko Nu(Archer)

- Farms生產量加25%
- 開始時：村民+3食物減150
- Technologies成本：
- Feudal Age -10%
- Castle Age -15%
- Imperial Age -20%
- Town Centers支援多10個人口
- Demolition ships的耐久度加50%



Franks

Throwing Axemen(Infantry)

- Knights對Camel和Pikeman的防禦力加2點
- Castles成本減25%
- Knights的耐久度加20%
- Farm免費升級



Goths

Huskaral(Infantry)

- Barracks生產速度快20%
- Infantry生產成本：
- Feudal Age - 10%
- Castle Age -15%
- Imperial Age -25%
- Infantry對建築物的攻擊力加1點
- 村民對帆船的攻擊力加5點
- Imperial Age加10個人口



Japanese

Samurai(Infantry)

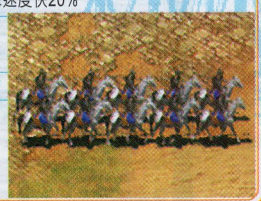
- Galleys視界加50%
- Fishing ships：耐久力×2、防禦力+2、捕漁速度+20%
- Mill、lumber camp、mining camp的成本減50%
- Infantry的攻擊力+25%



Mongols

Mangudai(Cavalry Archer)

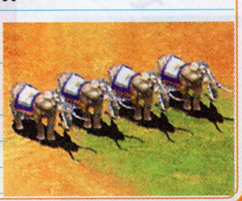
- Scout Cavalry、Light Cavalry的視界加2點
- Cavalry archers攻擊速度快20%
- Light Cavalry的耐久度加30%
- 狩獵速度快50%



Persians

War Elephant(Cavalry)

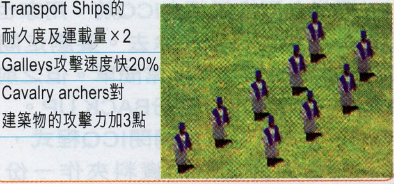
- Knights對archers的攻擊力加2點
- 開始時wood和food各加50
- Town Centers與Dock的耐久度×2
- Town Centers與Dock的開發、生產速度：
- Feudal Age +10%
- Castle Age +15%
- Imperial Age. +20%



Saracens

Mameluke(Camel)

- Foot archers對建築物的攻擊力加1點
- Market交易的成本減5%
- Transport Ships的耐久度及運載量×2
- Galleys攻擊速度快20%
- Cavalry archers對建築物的攻擊力加3點



Teutons
Teutonic Knight(Infantry)

各兵種對相同兵種防禦力×2
Monks的heal力×2
Towers弓箭數：
Feudal Age +3
Castle Age +2
Imperial Age. +1
Farms成本減33%
Town Center的攻擊力加2點、射程加5點

Turks
Jannisary(HardCannoneer)

砲擊型兵種的生產速度快20%
砲擊型兵種的耐久度加50%、研究成本減50%
掘金速度快15%
Chemistry免費開發
Light Cavalry免費升級



Vikings
Longboat(Warship)
Beserker(Infantry)





Docks成本減33%
Warships成本減20%
Infantry的耐久度：
Feudal Age +10%
Castle Age +15%
Imperial Age +20%
Wheelbarrow及Hand card的開發費用免費
開始時可以建造Tower Center

各國的生產特性

兵種類別	兵種名稱	費用	體力	攻擊	防禦	貫通	射程	Br	By	Ce	Ch	Fr	Go	Ja	Mo	Pe	Sa	Te	Tu	Vi
Cavalry	ScoutCavalry	80 • 0	45	3	0	2	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	LightCavalry	80 • 0	60	7	0	2	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○
	Knight	80 • 0	108	10	1	1	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Cavalier	80 • 0	132	12	1	2	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○
	Paladin	80 • 0	180	14	1	3	0	-	○	○	-	○	-	-	-	○	-	○	-	-
	Cameel	50 • 60	100	6	0	0	0	-	○	-	○	-	-	-	○	○	○	-	○	-
	HeavyCamel	50 • 60	110	7	0	0	0	-	○	-	○	-	-	-	○	○	○	-	○	-
Archers	Archer	30 • 30	30	4	0	0	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Cross-bowMan	30 • 30	35	5	0	0	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Arbarest	30 • 30	40	6	0	0	4	○	○	-	○	-	-	○	○	-	○	-	-	○
	Skirmisher	20 • 30	30	2	0	2	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	EliteSkirmisher	20 • 30	35	3	0	3	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○
	CavalryAecher	55 • 55	50	6	0	0	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	HeavyCavalryArcher	55 • 55	60	7	0	0	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	-
	HandCannoneer	45 • 45	30	8	0	0	6	-	○	-	-	○	○	○	-	○	○	○	○	-
Infantry	Militia	50 • 10	45	6	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Man-At-Arms	50 • 10	45	6	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	LongSwordMan	50 • 10	55	9	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Tow-HandedSwordMan	50 • 10	60	11	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○
	Champion	50 • 10	70	13	1	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○
	SpearMan	30 • 20	45	3	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	PikeMan	30 • 20	55	4	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○
Monk	Monk	100	30	0	0	2	9	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Shiege	Mangonel	160 • 135	50	40	0	6	7	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Onager	160 • 135	60	50	0	7	8	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○
	SiegeOnager	160 • 135	70	75	0	8	8	-	-	○	-	-	-	-	○	-	○	○	-	-
	BatteringRam	160 • 75	17	52	0	180	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-
	CappedRam	160 • 75	200	3	0	190	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-
	SiegeRam	160 • 75	270	4	0	195	0	-	○	○	○	-	-	-	○	○	○	-	○	○
	Scorpion	75 • 75	40	12	0	6	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	HeavyScorpion	75 • 75	50	16	0	7	6	○	-	-	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○
	BombardCannon	200 • 150	50	50	2	5	11	○	-	-	○	-	-	○	○	-	-	○	○	○
Ships	FishingShip	75 • 0	60	0	0	4	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	TradeCog	100 • 50	80	0	0	6	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	TransportShip	125 • 0	100	0	4	8	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Galley	90 • 30	120	6	0	6	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	FireShip	75 • 45	100	2	0	6	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-
	FastFireShip	75 • 75	120	3	0	8	2	○	○	-	-	○	○	○	○	○	-	○	-	-
	DemolitionShip	70 • 50	60	110	0	6	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	HeavyDemoShip	70 • 50	75	140	0	8	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	WarGalley	70 • 50	13	57	0	6	5	○	○	○	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○
	Galleon	90 • 30	165	8	0	8	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	CannonGaleon	200 • 150	120	35	0	6	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	EliteCannonGaleon	200 • 150	150	45	0	8	12	○	-	-	-	-	○	○	○	○	-	○	○	-
Unique	Longbowman	35 • 40	35	6	0	0	4	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Cataphract	70 • 75	90	9	1	1	0	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	WoadRaider	60 • 20	65	8	0	0	0	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ChuKoNu	40 • 30	45	6	0	0	3	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ThrowingAxeman	45 • 30	50	7	0	0	3	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-
	Huskarl	80 • 40	60	10	1	4	0	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-
	Samurai	50 • 25	60	8	1	0	0	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-
	Mangudai	55 • 65	60	6	0	0	4	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-
	WarElephant	200 • 75	450	16	1	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-
	Mameluke	55 • 85	75	6	0	0	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-	-
	TeutonnicKnight	80 • 40	70	12	5	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-	-
	Janissary	60 • 45	30	15	0	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	-
	Longboat	100 • 50	130	7	0	6	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○
	Berserk	60 • 25	48	9	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○

Br=Britons By=Byzantines Ce=Celt Ch=Chinese Fr-Franks Go-Goths Ja=Japanese Mo=Mongols Pe=Persians Sa=Saracens Te=Teutons Tu=Turks Vi=Vikings

TEXT：IKI

天子傳奇

港產漫畫第一擊！

發行商	智冠科技
發售日	未定
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

在歷史上肩負開朝立代之任的君主，試問誰個不是歷經過流血政變及無數的身心試煉，才能坐上這個皇帝寶座？然而，又會有誰知道這段路程中的辛酸不堪、痛苦犧牲、死亡與重生的心理掙扎，實際上是否已經大於登基時的喜悅？其實，除了霸權的吸引力外，到底還有什麼因素，會驅使這些所謂的真命天子，前仆後繼的往這條以踐踏著他人甚至親人血肉的天子之路前進？

內容簡介

故事開始於三千年前，商朝末期。商朝末代第二十八任皇帝－紂王，荒淫殘虐，狂徵暴斂，令百姓置身水火、怨聲載道。某晚，商朝六百年無聲不動的靈獸－鎮國龍龜，突然發出了駭人的叫聲，龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，知道西方有一「妖星」出現於帝星之旁。當時商朝共有八百諸侯，其中有四大諸侯護衛四方，抵抗外族入侵，分別是北燕、南楚、東淮及西岐，而紂王則安坐中央京城－朝歌，過他的好日子。當時西岐諸侯-姬昌宅心仁厚，愛民如子，因而深受地方百姓擁戴；同時亦因這個原因，遂引起昏君紂王猜忌，並視之為心腹大患。湊巧就在龍龜大怒的這一天，剛好懷孕三載、毫無產兆的姬昌夫人，於電閃雷擊、紫光瀰漫中誕下一麟兒－姬發。

在小姬發出生當天，姬昌就為他起了一卦，卦象顯示姬發天生異稟，實屬九五之命格，非一般凡夫俗子所能擁有。自他出生後，因膚色紫藍、無法呼吸，險些送上一條小命。然而，幸而其父依卦義以檀香燻出塞住咽喉的紅寶石，始撿回了一條小命。同時，商朝的龍龜也爆體而亡，紂王在驚怒交集下派出了九大高手前往西岐，目的是暗殺姬發！

遊戲特色

由於這個遊戲是由風雲的製作小組所製作，同時也是小組的本年度大作，故此畫面質素方面絕對不會是問題。另外，這也是以義勇門、天子傳奇聞名於香港漫畫界的玉皇朝集團第一次與電腦遊戲結合的作品。故事內容預定從第六集姬發初學「先天乾坤功」到第四十一集擊滅紂王為止，場景與遊戲時間都超出風雲有兩倍之廣。場景方面，各式風格的建築，如雪封的飄渺城、詭秘的魔族、堂皇的朝歌城，都與漫畫中一樣，並有高低起伏之變化。遊戲中的戰鬥也充滿前所未見之多的魔頭，包括天妖、天魔、魔君與擁有皇氣護身、超強武技的紂王等等。

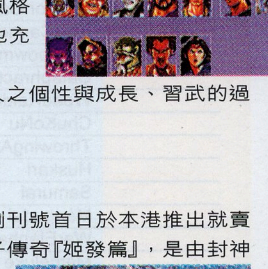
遊戲的劇情除主要路線，讓姬發一路征戰，走向皇者之路，還會安排許多支線橋段，讓玩者徹底了解姬發此人之個性與成長、習武的過程。根據遊戲企劃透露，將會設計數百種事件待玩家一一解決！

小小資料館-「天子傳奇」漫畫回顧篇

「天子傳奇」漫畫是玉皇朝集團負責人黃玉郎先生一飛沖霄之作，前十三集是由黃玉郎及黃易先生共同編劇，創刊號首日於本港推出就賣個滿堂紅。據黃先生個人表示，寓高深的武術招式、政治思想與形而上戀情於一體的天子傳奇『姬發篇』，是由封神演義而來的，而那些特立獨行、各具特色的人物，則啟發了他的創作靈感。我們在漫畫中不僅看到了刺激感官的畫面，更體會了一個君主在邁向前途時的心路歷程。繼『姬發篇』之後，還有「劉邦篇」及現在連載中的「唐太宗篇」，當中玩者可經歷這位歷史上弒親兵變來登上皇帝寶座的天子傳奇。







TEXT：IKI

GAMESPOT PREVIEW

WARCRAFT III 千禧名作第三篇！



相信電腦年資稍長的朋友也會聽過《WARCRAFT》這個名字罷！這是電腦史上第一集即時戰略遊戲，猶記得當年第一集甫推出便已引起很大迴響；而在上集推出時，亦引起了不少人的注意。在2000年這個新世紀，又怎可少了這經典遊戲的份兒？故此，廠商亦將會推系列的最新作-《WARCRAFT III》，相信到時各迷哥迷姐也會乖乖的掏錢包了。



發行商：BLIZZARD
發售日：2000年第4季
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98





不再SLG的《WARCRAFT III》？

根據遊戲開發者ROB PARDO透露，今次《WARCRAFT III》將不再如以往數集的「即時戰略」遊戲(real-time strategy game)，取而代之，是他一直強調的「角色扮演戰略」遊戲(role-playing strategy game)，除了一貫的資源管理、大型軍隊、徵召英雄外，遊戲中玩者還可以指揮各英雄及各小隊。當然，遊戲中還會加入不少RPG元素，但各位《WARCRAFT》迷也不用太擔心遊戲的太大轉變而失去原來特色，因ROB PARDO已一再保證，雖然本作中引入不少RPG元素，但整體上它還是一套策略遊戲。



遊戲的種族

以暫時資料所知，遊戲的種族包括「人類」、「妖魔」及「惡魔」，至於剛才提及過的不死類的怪物(undead)，雖然廠楂直至現在尚未有正式回應，但從DEMO所見到的骷髏怪物(skeleton)及不死龍(undead dragon)，我們也許不難推斷不死類在今集出現的真確性，希望遊戲出街時真的不要令我們失望。

妖魔一族(orc)在今集中又會細分為orcs、trolls及minotaurs 3個種類，而每個種類也有某些特別能力。如grunt是使用斧頭的能力，其力大無窮。當然，其他的種族也會擁有特殊能力。

至於「惡魔」(Demon)方面，據Blizzard的發表資料得知，有一種叫Infernal的種類，就如先前所提及一樣，是一種身型異常龐大的怪物，屬炎屬性，外表看來擁有厚厚的裝甲，據是他們是乘坐(！？)大殞石從天而降到達Land of Azeroth這片大地的。

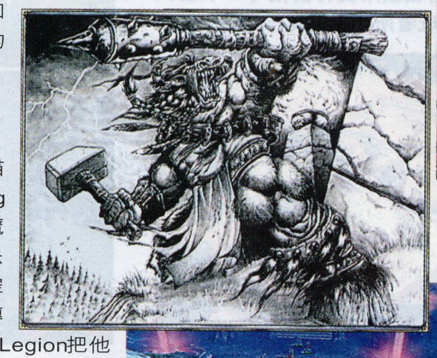
遊戲特色

遊戲的最大特徵是把種族由上集的2種增加至今集的6種，除了上集的妖魔(orc)及人類(human)外，還增加了不少新的邪惡勢力入侵Land of Azeroth這片大地。其中一個種族「惡魔」(Demon)，當中一隻名為Burning Legion的炎屬性怪物更是上集中操控妖魔一族的幕後黑手，他們在今集中將正式入侵Land of Azeroth。從資料得知，其中一支惡魔部隊將是一種身型異常龐大的怪物，其身上更不斷有火焰燃燒。至於另外3個種族(已知的種族有「人類」、「妖魔」及「惡魔」)，雖然廠楂直至現在尚未有正式回應，但據悉有網友表示知道最少其中一個種族是不死類的怪物或類似「喪屍」的物體(undead)。



故事內容

今集的故事將集中描述妖魔及人類對付Burning Legion的侵犯。例如妖魔一族在今集中將除去Burning Legion對他們的控制，並回復其貴族巫術的傳統血統。(上集中Burning Legion把他們控制，令到他們成為嗜殺的野人，並大舉侵入Lordaeron及Azeroth兩地。)故此，妖魔一族在此集中並非是完全邪惡的，然而亦須留意他們仍是十分兇殘的戰士。







撰文者：山寺良牙

三國志VII

製造商：KOEI
發售日：予定今年冬天發售
價格：13800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98／NT



歷史戰略遊戲大廠商KOEI剛公佈推出《信長之野望 烈風傳Power-up Kit》之後不久，竟然公佈將會再推出繪隻人口的歷史戰略遊戲，這隻就是你我也會認識的《三國志》系列，而且今次所推出的最新版本「第7集」，現在就讓各位一起今次的新作有何加強的玩素。


●曹操孟德


●劉備玄德

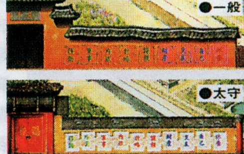

●周瑜公瑾

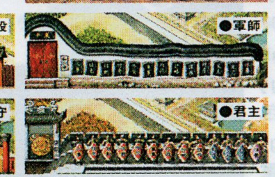

●諸葛亮孔明


●關羽雲長 ●夏侯惇元讓

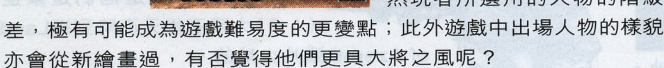

●劉禪公嗣 ●華佗元化

遊戲特色

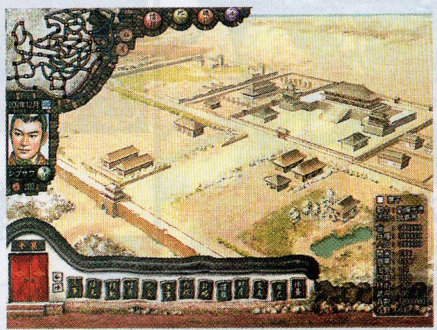

●一般 ●太守


●在野 ●軍師 ●君主

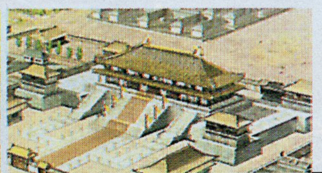
首先《三國志》以往系列均是玩者要選定一位「君主」，然後利用策略、戰略、戰術技巧，去將四分五裂的中國統一起來；不過為何本人要括著「君主」這兩字呢？事實上到今作「7」，玩者除了可選用「君主」作為自身（玩者主要控制人物）外，亦可以選用其他「非君主」人物，即是說玩者不一定要選曹操、劉備之類的君主，選做「諸葛亮」也可以，而在遊戲中所出場且有歷史記載的人物達620位之多，亦即是說玩者可以在這620中選出一人作為自身；不過同時，由於所選定的人物在歷史內的身份亦有所分別，故該人物在遊戲中可用的指令亦有所分別，遊戲中人物基本分為五大類，他們是：君主、太守、軍師、一般、在野，當然玩者所選用的人物的階級差，極有可能成為遊戲難易度的更變點；此外遊戲中出場人物的樣貌亦會從新繪畫過，有否覺得他們更具大將之風呢？



另外在以往系列中也出場的中國地圖，今次將會變細並放於畫面左上角，取而代之，畫面中央則會大部份的畫面，例如：歷史事件、戰鬥畫面、城鎮畫面……等。城鎮畫面方面，不會只是硬照這麼單調，她是會根據城鎮的發展、玩者對城鎮所實行的指令、以至天氣，會出現一些有趣的動作，例如：若玩者所該城鎮實行開發的話，畫面上會顯示有農地在開墾，同時人口的變動亦會令城中的屋的數量起變化；而出兵的話，更會有兵隊經過城門前的大街出外；今後說不定更有可能在敵人來襲時，從畫面上老遠便看到敵人的蹤影。





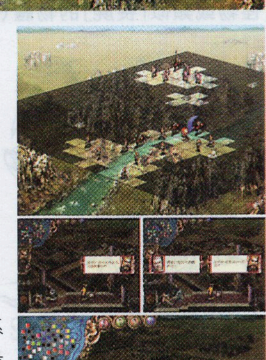


戰鬥畫面方面，會採取更加簡單的看法，如圖中所示，便好像一般戰術遊戲以「格仔」方式表示，不過同時亦有地形的限制，此外因兵種的不同而有不同技能（如：伏兵）之類的特殊能力今作中仍會出現；同時在本作中，可以完全從困局中取回勝利的「單挑」（一對一戰鬥），亦會以不錯的動畫方式題示。而在本系列最近數個作品中新加的「作戰會議」仍會存在，當然了解敵人的戰術、戰力、地形、天氣，來改變玩者方面的戰術策略，將會大大地影響到自軍的士氣。









最後提到的就是歷史事件了，以往系列中，對於一些歷史事件的場面，均只是以一張硬照表示便算，而到今作中將會完全打破慣例，會以動畫方式表示，圖中所表示的，就是呂布篡位奪董卓權力的歷史事件。

撰文者：山寺良牙



With You Toy Box

製造商：Cocktail Soft
發售日：發售中
價格：5800日圓
類別：ETC(18禁)
系統需求：Windows 95／98／NT 4.0



早前在Sega Saturn移植過去的美少女冒險遊戲《With you》，各位有否玩過呢？有否對遊戲中出場的女孩感興趣呢？有否想過要她們與你一起在電腦上工作呢？有的話這個軟件《With You Toy Box》便會適合你，一聽到「Toy Box」這個字便會聯想到不是遊戲，的而且確不是遊戲而是Windows 95/98用的飾物，內容當然是桌面壁紙、螢幕保護程式、聲效檔案、桌面時鐘……等，而且亦會有一個小型冒險遊戲和主角與真奈美的小型動作遊戲。





撰文者：山寺良牙

萌えっ娘ぱらだいす vol.2～ふわふわ感觸宣言～



製造商：FEATHERED
發售日：予定10月發售
價格：6800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98／NT 4.0

這個系列自從推出了第一作後，大受歡迎，於是再次推出第二作；第二作「ふわふわ感觸宣言」與第一作所收錄的基本是一樣，一樣是指功能、桌面飾物功能，不過出場的女孩則會完全不同，今次所收錄的將會是半人半獸的，例如：貓女，而今次所收錄的畫家陣容亦有所改動，他們是：いずみべる、Boo、駿河かすね、わたべななみ、ZAN、しばやん。





撰文者：山寺良牙







DAWN SLAVE 2 ～紅之剎那・純白之刻～

製造商：U・Me SOFT
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：SLG(18禁)
系統需求：Windows 95／98



前作受到好評，特別是其追求模擬遊戲性分面，於是便推出其第二作。今次故事會說到1930年日軍佔領時的滿州國，主角冠樹繁彰被人任命做一所調教館的人，而今次新加的兩位人物均是在俄國革命中逃出來的女孩，主角要在3個月內將她們訓練成才，當中亦會有一些約會或嘻嘻嘻的情景出現。



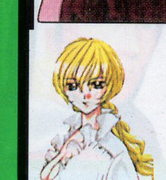
撰文者：山寺良牙

utusemi

製造商：BLACK PACKAGE
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：AVG(18禁)
系統需求：Windows 95／98

故事發生於大正年代的日本，主角是一位希望能成為作家的人，於是便去拜訪當時一位女流作家九條早紀子，並且向她拜師，後來主角得到她的賞識，派主角到一個只有女性的劇團「花鳥風月演舞團」去取材，而故事亦由此正式開始。故事共會分為四章，每一章節中均會有不同的女角出現，當然除了眾女角外，亦會有一位故事上必出的女主角，她名叫九條歌穗，是早紀子的愛女，她對入門拜師的主角帶有一種愛慕之情，那究竟會有怎樣的發展呢？





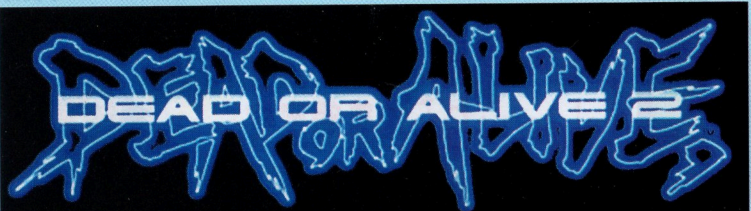








TEXT：時雨



推出前最後複習！

推出日期：10月預定
生產商：TECMO
類型：FIG

相信本文出街時，《DEAD OR ALIVE 2》(下稱《DOA2》)在街出已可以玩到了。說實在，在香港已有一大段時間沒有出現過HIT的3D格鬥遊戲，希望《DOA2》能夠有好成績啦！由於《DOA2》的系統不算簡單，不熟悉3D格鬥的玩家可能在入錢後就被電腦打到「六神無主」，故此筆者在這亘特別做了一個操作法總集，方便大家參考。

基本操作

攻擊	P(拳)或K(腳)
站立防禦	(←)或F
蹲下防禦	(↙)或(↓)F

移動

→→	前DASH
←←	後DASH
→(→)	前跑
↘↘	蹲下DASH

起身方法

P或F連打	原地起身
K連打	中段起身踢
(↓)K連打	下後起身踢
(↓)或(↑)加F連打	橫轉起身

BASIC OPERATION

拳擊 P
腳擊 K
FREE 擊 F
8方向控擊桿

投技指令

P+F	上段投
↓P+F	下段投

HOLD指令

上段HOLD	→↖F
下段HOLD	→↙F
中段拳HOLD	→←F
中段腳HOLD	←→F

極為重要的「HOLD」系統

能夠同時防守敵人的攻擊並立即進行反擊的「HOLD」系統(即是所謂的反技)，是《DOA》系列的最大特色。它不但能將敵我的攻守節奏逆轉，更有不錯的攻擊力(和以往作品比較)。不過由今集起所有HOLD都已成為《DOA++》的「PINPOINT HOLD」，即是不同段的攻擊玩者要用特定的HOLD來應付(中段更分成拳和腳兩種)，非常考驗玩者「先讀」的能力。

全角色基本固有技表

KASUMI

PROFILE：
國籍：日本
流派：霧幻天神流天神門
年齡：17
血型：A型
生日：2月23日
職業：忍者



固有技

技名	指令
天神連轟腳	PPKKK
連光裏襲斬	PP→PKK
無影刀	→→P
霧幻刀	↘↘P
界央幻落腳	↘P↓K
天襲腳	↗K
月輪腳	↖K
舞扇	↘↘K
白浪	←KK
炎月蹴	→KK
旋	P+K
疾露腳	F+K·↓K
薙	←F+K
天舞襲	↗PK
飛燕逆落(投COMBO)	↑F+P·←F+P
華嚴圓舞	→F+P
朧	↘↘F+P
狼顎蹴	↓↙←F+P
虹飛沫(下段投)	↓F+P
櫻惑(上、中段反技)	←↗F
櫻迷(下段反技)	←↘F

HAYABUSA

PROFILE：
國籍：日本
流派：隼流忍術
年齡：23
血型：A型
生日：6月15日
職業：古董店老闆

固有技

技名	指令
雷震擊	→→P
波濤蹴	PKK
滅鬼龍卷蹴	PP←PK
破突連翔	→PKK
邪鬼拂	KP
天輪腳	↖K
光輪腳	←K
彈車	KK
破幻降龍腳	↑KK
臥龍閃	↓↘→P
舞錐	↓↘→K
昇龍腳	(↓)←K
我王掌	←P+K
裂空落震牙	↘P+K·K
鬼哭神啼腳	F+K·KK
斬魔蹴	↘F+K
首切投	→F+P
隼蹴	→→F+P
幻影	←→F+P
落雷衝	↓↙←F+P
飯綱落(投COMBO)	←↙↓↘→F+P·↓↘→↗↑F+P·←↖↑↗→↘↓F+P

GEN FU

PROFILE：
國籍：中國
流派：心意六合拳
年齡：65
血型：A型
生日：1月5日
職業：舊書店主

固有技

技名	指令
單把	→→P
懷抱頑石·鷹捉把	←PP
白蛇翻捶	↗P
烏牛擺頭	↙→P
側踹腳	→K
虎撲把	P+K
雙把	→P+K
揭把	←P+K
六合裏崩捶	↗P+K
鷂形	↘P+K
鷂子栽肩	↓P+K·←→P
旋龍把	↘KP·←→P
盤鳳鷂形	→PP·P+K
心意把	←F+P
撇腿	→F+P
硬開三皇鎖	↓↙←F+P
雲閉日月把	↓↘→F+P
猴形(投COMBO)	→→F+P·→F+P
狸貓上樹(下段投)	↗F+P
探手·摟手(上、中段反技)	←↗F
掛手·勾掛(下段反技)	←↘F

◆全為人物面向右時的COMMAND。括弧( )內的指令為長入力。

HELENA

PROFILE：

國籍：法國
流派：劈掛拳
年齡：21
血型：AB型
生日：1月30日
職業：歌劇歌手



固有技

技名	指令
架推掌	→→P
獨立下劈	↘PP
轉身架推掌	←PPP
下切掌	→PP
震腳獨立上撐掌	→K
抄手起腳	↑K
里合腿	←KK
旋轉雙撞	↗KP
雙劈掌	P+K·P+K
打開	→P+K
輪臂摟掛勢	←P+K
仆步穿腳	(↓)F+K
盤肘抱虎(仆步中)	(↘)K
胸打衝拳(仆步中)	→PPP
敗勢震腳摟陰掌(仆步中)	→PKP
雙托掌(仆步中)	P+K
前掃腿(仆步中)	(↓)F+K
穿劈	←F+P
撐變戳掌擊臉	→→F+P
搖頭擺尾	↓↘→F+P
雙剪(下段投)	↓F+P
仆步	↓P+K

TINA

PROFILE：

國籍：美國
流派：摔角
年齡：22
血型：O型
生日：12月6日
職業：摔角手




固有技

技名	指令
ULTIMATE COMBO	→PPK
COMBO DROP KICK	→→PPK
ANKLE SPINKICK	KK
ROLLING BAT	←K
DOLPHIN UPPER	↘↘P
ROLLING ELBOW	↓↘→P
KNEE HAMMER	→KP
SHORT RANGE LARIAT	P+K
MOONSAULT PRESS	←P+K
DANCING DOLL KICK	P+K
LOW DROP KICK	↓F+K
FRANKENSTEINER	←F+P
FISHERMAN'S BUSTER	←↙↓↘→F+P
J·O·CYCLONE	(↓)→←F+P
SKY TRISTAR PRESS(投COMBO)	→→F+P·↓F+P·↓↑F+P
J·O·S(投COMBO)	↓↙←F+P·←→F+P·↓↑F+P
TRANSFORM LEG LOCK(下段投COMBO)	↓F+P·↓↓F+P
TIGER DRIVER (下段投COMBO)	↙F+P·↓F+P

BASS

PROFILE：

國籍：美國
流派：摔角
年齡：46
血型：O型
生日：7月4日
職業：摔角手

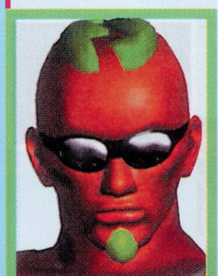
固有技

技名	指令
BUFFALO CRASH	↘↘P
WILD SWING	→PP
POWER GONG	↗PP
STUN GUN CHOP	←PP·P+K
KENKA KICK	→→K
地獄突	P+K
MUSCLE ELBOW	←P+K
BASS LARIAT	→P+K
BEAR CRASH	↘P+K
ROAD ROPE KICK	↓F+K
BASS TORNADO	→F+P
FLYING BODY SCISSORS	↑F+P
DYNAMITE LARIAT	←→F+P
SUPER FREAK	←↙↓↘→F+P
OKLAHOMA STUNPID (投COMBO)	→←F+P·→F+P
T·F·B·B	(↓)→→F+P
MANHATAN DRIVER(投COMBO)	↓↙←F+P·↓F+P·↓↑F+P
ESCAPE BACK (背向敵人)	F+P
BASS BOMB(下段投)	↓F+P
SPIRAL BOMB(下段投)	↙F+P

ZACK

PROFILE：

國籍：美國
流派：自己流泰拳
年齡：25
血型：O型
生日：4月3日
職業：DJ



固有技

技名	指令
SLAM KNUCKLE	←P
TEA·SOAK·RAN	→→P
TEA·SOAK·BON	↗P
DEVIL'S RUSH	PP→PP
DEVIL'S ELBOW	↘↘P→P
HEAVEN SMASH	(↘)PPP
HEAT SUNRISE	↘K
COW·ROI	→→K
OVERHEAD KICK	↘↘KK
HALF SPIN HEELKICK	←KK
MEPHISTO RUSH	KKKK
DEMON RUSH	↘KKKK
BELLIAL RUSH	(↓)KKKKK
VERTICAL AXE	P+K
TRISTAR UPPER	↘P+K
FLYING KNEE KICK	→P+K
AIR WALL	→→P+K
STUNNER	←F+P
GO·CO·TEA·COW	→←F+P
SPLASH DUNK	↓↘→F+P
HARD RUSH	↘↘F+P
BEAST FANG (下段投)	↓F+P

LEON

PROFILE：

國籍：意大利
流派：COMMANDO SAMBO
年齡：42
血型：B型
生日：3月14日
職業：傭兵



固有技

技名	指令
BLAST TRASH	←PK
SMASH UPPER	↑PP
SOLID CRASH	→PPP
TRAP REVERSE HAMMER	KPP
SHOULDER TACKLE	←→P
GIANT UPPER	↓↙←P
HEEL HAMMER	←K
RISING TOMAHAWK	↗K
ARM GRANADE	→P+K
BODY BAT	F+K
夾臂	→F+P
NECK HANGING TREE	←F+P
STF(投COMBO)	↘↘F+P·↓↓F+P
DDT(投COMBO)	↓↙←F+P·→←F+P·↓F+P
風車式BACKBREAKER	←↙↓↘→F+P
逆片蝦固(投COMBO)	→←F+P·→F+P·↓F+P
CRAZY CRASH (下段投COMBO)	↓F+P·↓F+P·↓↓F+P
GROUND SUBMARINE (DOWN投)	↓F+P

JANN LEE

PROFILE：

國籍：中國
流派：截拳道
年齡：20
血型：AB型
生日：11月27日
職業：保鑣



固有技

技名	指令
DRAGON CANNON	PPP→P
DRAGON RUSH	PPPK
DRAGON BLOW	↓↘→P
DRAGON KICK	↓↘→K
DRAGON SPIKE	←→K
HISING KNEE KICK	↘K
二起腳	↗KK
DRAGON FLARE	→→K
DRAGON KNUCKLE	(↓)→→P
SRAGON STRIKE	↘K→P
DRAGON ELBOW	P+K
SINNY HIGH KICK	F+KK
DRAGON STEP HIGH	→F+K
LOW SPIN KICK	↓F+K
FLASH TURN	←→P
BLIND KNUCKLE (背向敵人)	↗P
DRAGON GUNNER	→F+P
肩車投	←F+P
THE WAY OF THE DRAGON	↓↙←F+P
BULLDOCKING HEAD LOCK(投COMBO)	↓↘→F+P·←→F+P
FRONT FACE LOCK (下段投)	↓F+P

LEI FANG

PROFILE：

國籍：中國
流派：太極拳
年齡：19
血型：B型
生日：4月23日
職業：學生



固有技

技名	指令
雙按	→→P
七寸靠	←→P
連環小擒打	PPP
連環連蹴腳	PPKK
分腳	→→K
擺腳	↑K
小擒打	↓↘→P
擊地捶	↘↘P
穿宮連腿	←KK↓K
金雞獨立	P+K
抱虎歸山	→P+K
當頭砲	↗P+K
背折靠	↓P+K
旋風腳	F+K
野馬分鬃	←F+P
摟膝拗步	→→F+P
裡摔臂捶	↓↙←F+P
連·太公釣魚(投COMBO)	↓↘→+P·←F+P·→←F+P
蹬一眼(下段投)	↓F+P
採列／捆勢(上中段反技)	←↗F
履勢／化推(下段反技)	←↘F

AYANE

PROFILE：

國籍：日本
流派：霧幻天神流霸神門
年齡：16
血型：AB型
生日：8月5日
職業：忍者

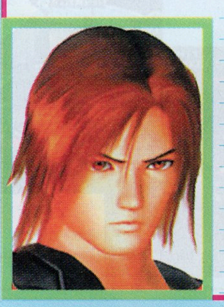
固有技

技名	指令
孤影爪	→PP
螺旋刃	←P
耀光刃	↗P
蒼天腳	↑K
斧神腳	←K
風斬龍舞	↘P→P
曳光凰鏖碎	P+KPK
龍尾裂扇	↗K
幻夢槍	↓↘→K
迅雷龍槍腳	→KK
背陣	↑P
捷·綾音蹴	←F+K
影月輪(背向敵人)	↘K
羅刃砂鏖蹴(背向敵人)	PP(↗)PK
羅神曳光碎(背向敵人)	PP←PP↘K
虛空槍(背向敵人)	F+K
霸神圓舞	→F+P
桃扇花	←→F+P
華蝶幻戲	↓↘→F+P
華蝶亂夢	↓↙←F+P
闇鴉(背向敵人)	→F+P
剎那落(下段投)	↓F+P

EIN

PROFILE：

國籍：不明
流派：空手
年齡：23
血型：A型
生日：7月3日
職業：空手家



固有技

技名	指令
鐵打	→P
吾妻	←→P
風塵	↓↘→P
司空	↓↘→K
踵落	↑K
天槍	↘↘K
連風塵	PPP
紫煙	←PPP
牽牛	←→PP
殘星	←→KKK
曉鐘	P+K→P
雙手突	→P+K
列星	→KKK
豹尾	(↓)KK
刀文	↗KP
銀狼	↗KK
光霧	F+K
光琳	←F+K
龍骨	←F+P
火影	↘↘F+P
紅蓮	↓↙←F+P
零月(下段投)	↓F+P

DEAD OR ALIVE 2

TEXT：泰利藍

POWER EXCAVATOR

遊戲名稱：POWER EXCAVATOR
推出日期：稼動中
生產商：TAITO
類型：SLG



揸完的士揸挖泥車

前陣子由TAITO開發，曾經在AM SHOW中出現過的模擬挖土機遊戲《POWER EXCAVATOR》，終於在香港機舖出現，而且亦頗受香港機迷歡迎，現在就為大家介紹一下這隻玩法特別的街機遊戲。

究竟點玩？

一部新機最重要就是要知道控制方法，只要知道控制方法那玩起來亦會很容易感受遊戲的樂趣。遊戲的操作方法分為兩部份，第一部份是以左右兩支操控捍控土機上半部的動作，而第二部則是以左右兩個腳踏來控制挖土機下半部的動作。以下就是的操作方法：

左邊控捍	
上	挖土機前臂向上移
下	挖土機前臂向下移
左	挖土機連臂向左轉
右	挖土機連臂向右轉
右邊控捍	
上	挖土機後臂向下移
下	挖土機後臂向上移
左	打開/放下
右	合起/挖土
左邊腳踏	挖土機向左移動
右邊腳踏	挖土機向右移動
兩個腳踏同時踏下	挖土機前進



JAMBO！SAFARI

遊戲名稱：JAMBO！SAFARI
推出日期：稼動中
生產商：SEGA
類型：ACT



想捉班馬仔、大笨象定係大犀牛？

一隻在以捕捉各式各樣的動物為主題的動作遊戲《JAMBO！SAFARI》，筆者對此遊戲一向都很有興趣，在上星期尾終於可以玩到，一玩之下發覺遊戲與筆者期待的一樣，非常好玩，那種在一個大草原上駕着車子四處尋找動物捕捉的感覺，如果筆者玩的不是細機而是那種擁有坐位的大機話，那感受到的快感一定會比現在強。

增加時間

在開始時電腦會計着玩者的遊戲時間，這些時間會除着遊戲而慢慢減去，想增加遊戲時間的方法除了捕捉動物這基本條件外，在遊戲中還會有機會遇到一些特殊事情，這些特殊事件可能是會在草原上遇到一位就快渴死的人，如果玩者可以走到附近的湖畔運送水給那人，那電腦就會增加30秒的遊戲時間給你，除了這樣，就是在捕捉動物的時候，如果玩者捕捉到一些珍貴的動物，那就會增加非常多的時間給玩者，不過這些動物不是那麼容易就會見到的，能否見到就要看玩者的運氣。

STRIDER飛龍2

遊戲名稱：STRIDER飛龍2
推出日期：10月
生產商：CAPCOM
類型：ACT



雙飛龍幾時先真正出擊？

不用多作介紹的經典橫向動作遊戲，今次遊戲的背景畫面用上全立體製作，相信出來的效果一定非常漂亮，而她那種簡單的遊戲系統，令一些甚少打機的朋友都可以很容易就玩上手，實在難得，而遊戲有一特別之處，就是遊戲的每一關可玩的時間非常長，非常耐玩，這打破了近數年來街機一向都只有短時間遊戲的定律，這做法筆者覺得非常之好。

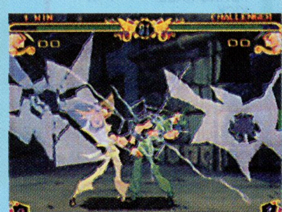




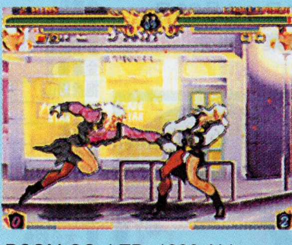
JO JO奇妙冒險~給未來之遺產~

遊戲名稱：JO JO奇妙冒險~給未來之遺產~
推出日期：稼動中
生產商：CAPCOM
類型：FIG

你鍾意玩街機版果隻定PS版果隻？



JO JO奇妙冒險的PS版於上星期已經推出，不知大家覺得遊戲的移植度如何？與街機相比的話又怎麼樣？筆者覺得可能是機能問題，所以始終街機版比較好，若不是因為PS版增加數名街機版沒有的人物使用，可能筆者也不會去玩，不過現在筆者有一個不用再玩的理由，因為街機版新一集的《JO JO奇妙冒險~給未來之遺產~》在上星期終於推出了，筆者終於可以在街機上玩到那些在PS被新加入的角色，而且遊戲還加進了一個CHALLENGE的新模式，這模式是一個給玩者選定一個角色之後用一行能源打到尾，這非常之富挑戰性，相信街機又會再次吹起另一股JO JO熱。





鐵拳TAG TOURNAMENT

天使與惡魔終於降臨！！TTT最終決戰

遊戲名稱：鐵拳TAG TOURNAMENT
推出日期：稼動中
生產商：NAMCO
類型：FIG







有朋友和筆者見過街機的鐵拳TTT出現奇景，就是在啟動時間到了一定數目時，就可以使用最後的隱藏角色「ANGEL」和「DEVIL」，可以用隱藏角色也不是甚麼奇怪的事，不過朋友說的不是這項，他說的奇景就是風間仁竟敢可以在戰鬥途中變身成為「DEVIL」！當筆者知道原來朋友說的就是這件事，就說他大驚小怪，這情景不是甚麼秘技，而使用方法亦很簡單，大家只要先選用風間仁和「DEVIL」，之後以風間仁作先鋒，之後在遊戲時只要按換人掣就會出現一幕風間仁直接變身成為「DEVIL」，所以大家再次見到這情形時，不要出現驚訝的表情，不然身邊的人會以為你是……

小道新聞一則

先看看左圖，大家知名這是甚麼嗎？雖然答中不會有獎，不過大家從圖片中應該知道這是甚麼東西，沒錯，這就是NAMCO旗下大受歡迎音樂節拍遊戲《Ultra Jam Lunch》的街機版，從圖片看來她的玩法應該和PS版差不多，應該都是跟着畫面上方的按鈕次序照樣輸入，相信這遊戲的可玩性會很高，遊戲的推出日期定於今年秋。



SPAWN

同時八人大混戰！

遊戲名稱：SPAWN
推出日期：今秋發售暫定
生產商：CAPCOM
類型：ACT

以美國大受歡迎的漫畫「SPAWN」來製作的立體動作遊戲，是隻利用各種各樣的武器與電腦或朋友互相撕殺的立體動作遊戲，遊戲對應通信機能，即是可以將多部街機連接，最多可四部連接在一起，即是最多可以八人同時進行遊戲。依往績看，大部份的多人動作遊戲多數都會很受玩家歡迎，就如當年的《吞食天地》和《龍皇》等，所以筆者認為這隻《SPAWN》到推出之時也會很受玩家歡迎。



選擇角色眾多

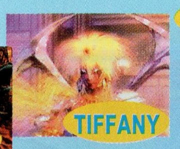
遊戲中玩者可以選用的角色相當多，有11名角色供大家選擇，這11名角色分別是：

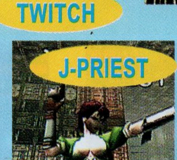














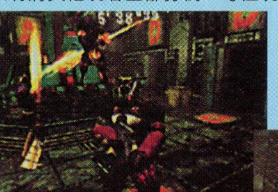
雖說角色已有11位，但以CAPCOM的習慣來說，旗下有八成以上的遊戲都會出現隱藏人物，相信這隻《SPAWN》亦不會例外。

三種模式選擇

遊戲中有三個模式選擇，第一個是「混戰模式」、第二個是「團體戰模式」第三個是「波士戰模式」，筆者會逐個逐個為大家介紹。

混戰模式

所有PLAYER都是敵人的亂鬥模式，在這裡玩者需要做的就只有將其他玩者全部打倒，每位玩者都有能源和隻數，而每一次亂鬥開始都會有一個時間限制，如果在時間完結前有一人已經將其他玩者全部擊倒就算是勝出，但是如果在限制時間內還未能將其他玩者全部擊倒，那之後就會由電腦計算每位玩家曾經擊倒過多少個敵人，得到多少分，以分數多少定輸贏。





團體戰模式

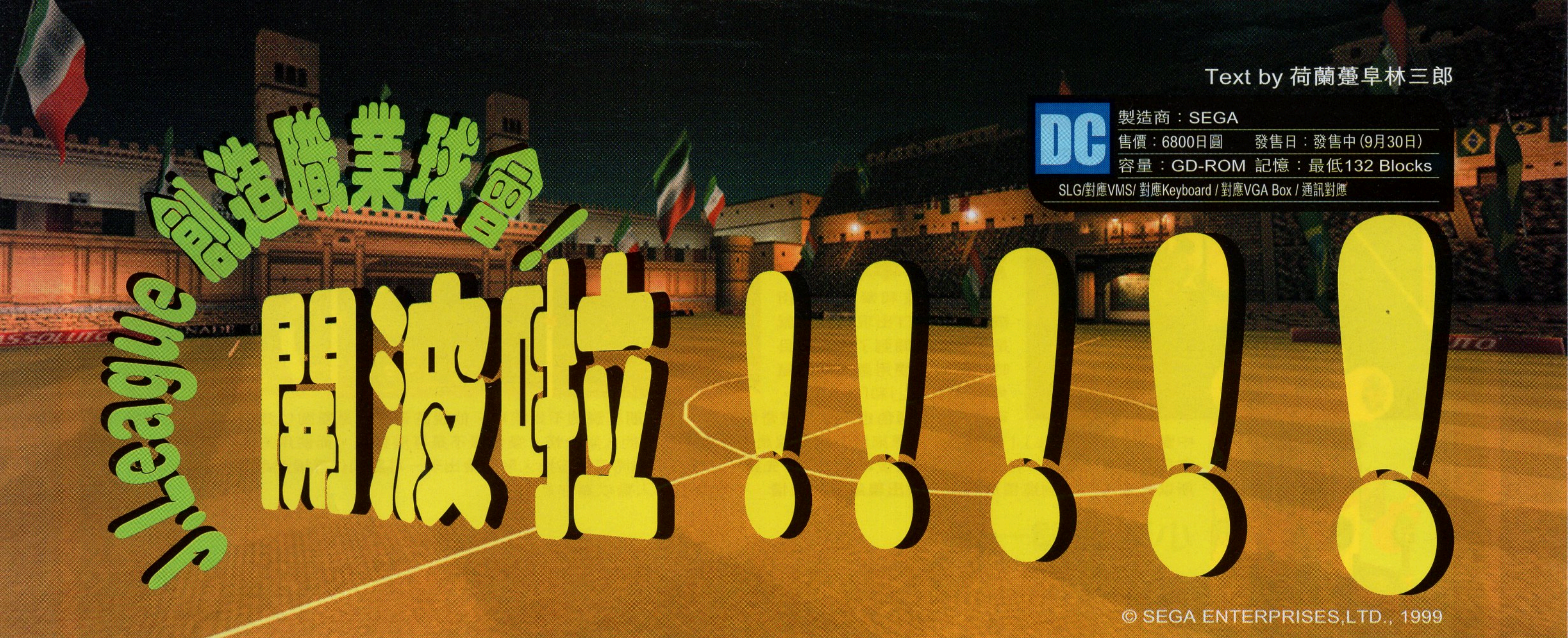
這是一個可以和其他玩家聯手的模式，雖然說是團體對戰，並不代表每次也會以相同數量的玩家進行對戰，有時候會出現5對3、6對2這情況，不過假若戰術運用得當，隊員數目少的那邊也會有取勝機會的，但這就要看該隊的隊員是否能夠通力合作一起殺敵了（因為很多都沒甚合群心……）。



波士戰模式

與名稱一樣，這是一個與波士一對一的戰鬥模式，但如果有人在這時候進入，而他又是選擇波士戰模式的話，那就會強制性變成玩者與玩者進行的一對一決戰，所以玩者在選擇時要看清楚才好。

以上就是街機遊戲《SPAWN》的介紹，相信各玩家看完這篇報導後定必對這遊戲非常期待，然而筆者亦是，筆者希望在遊戲推出有機會與各位在《SPAWN》的戰場上與各位一較高下。



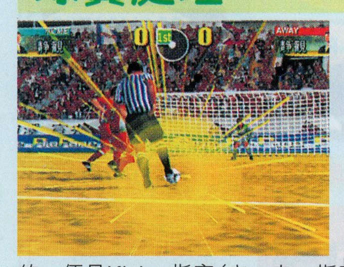
今期偷偷懶（？），除了繼續上期未完的部分（球賽處理）外，筆者會以Q & A形式為大家介紹一些球會中特別的地方，另外亦會刊登部分data base。



注意！！

《J.League 創造職業球會！》攻略本，鋭意製作中！！
遊戲誌《J.League 創造職業球會！》比賽，積極籌備中！！
11月上旬，全面啟動！！！
詳情請留意《遊戲誌》內宣傳

球賽處理





在上期所做一切，其實都是為了這個。球賽本身是一証球隊實力的地方，亦是遊戲的最重要元素。不過説實的，除非特別的賽事，或者會看見「閃光」外，筆者都會以「觀看結果（結果を見る）」處理賽事，因為一直以來《球會》看不看賽事的結果是不同的，而通常要輸的話，看賽事會輸得比不看為多（有時候指揮得再好也無濟於事…），為了減少失球（其實是自己懶得看），所以用上了「觀看結果」的方法。

基本上賽前的處理與訓練時差不多一樣，選定基本方針、觀看連攜情形、定下比賽獎金及觀看對手的情報，而有三項是在比賽時才看到的，便是Kicker指定（キッカー指定）、定下比賽獎金及觀看對手情報，然而觀看對手時只能知道對手級數、狀態及全隊能力，作用不大。可能大家會問，Kicker指定在訓練中也有，為什麼説在比賽才看見？

Kicker 指定





其實是因為在比賽前，才能夠看到那一名球員有處理十二碼、自由球或角球的能力。由於這種能力是要鍛練回來的，除非那球員本身能力很高，所以在遊戲初期指定前鋒踢PK、中場球員踢FK（自由球）及CK（角球）便夠。當球員的能力鍛練到一定程度後，教練便可在比賽前指示出那名球員較適合那種死球。當那球員有潛質處理PK時，教練會説「是個有點射門力的選手（そこそこシュート力のある選手ですね。）」，而真正勝任的則説「射門力相當高（シュート力は結構高そうですよ。）」一類說話。開始能處理FK及角球的，最初會説「並不算擅於處理死球（プレイスキックがあまり得意では無いようですね。）」，再高一點便會説「有點兒處理死球的技術呢（そこそこプレイスキック技術はありそうですね。）」一類說話。

勝利獎勵

由資金中撥一筆錢作為勝利時的獎勵，由100萬至1億不等，不給也可。而DC版把獎金對球員帶來壓力這一點明顯化了，因為有時候同一場賽事，不給獎金會贏，但給獎金反而會輸。這樣顯示了隊中的球員不能承受太大壓力出現表現欠佳的情形。這一個問題是難以解決的，因為鍛練一個球員的精神力，仍是沒有特別快速有效的方法。筆者試過長期提供1000萬的獎金，但當遇上一些賽事，筆者提升至3000萬時，他們便吃不消而輸得更加肉酸……



觀看球賽



觀看球賽(試合を見る)的好處是能夠隨時指示球員攻防，換人等工作，另外當有「閃光」出現時，更感賽事的目不暇給。

在球賽中，作為領隊的玩者並非像以往的只向隊員作出鼓勵，而



是直接指示攻防，分全員守備、防守、靜觀、攻擊、全員攻擊及作戰變更6項。當選擇作戰變更後，只要完了該次攻防後便會進入作戰畫面，可更改陣式戰術、換出體力不計、受輕傷的球員，亦可換入一些強力的球員加強攻擊或防守。

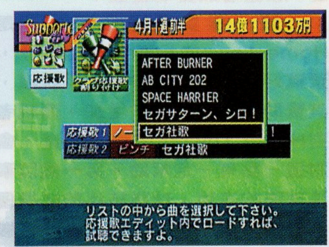
陣式及戰術(上級編)


◆筆者便是憑著轉陣成功而贏得2nd Stage冠軍

一般認為平時鍛練最多的陣式及戰術是最有效的，因為總合能力會很好，但其實並不然的。相信不少朋友都有用「reset戰術(輸波reset、贏波繼續)」吧，但是總有些球隊明明比自己弱都會被擊敗，怎reset也勝不了，何解？其實每一場賽事的賽果，除了雙方實力之外，另一個因素便是所謂「格食格」的問題。在同一場賽事中，可能用3-4-3穩守突擊會輸，但換上4-4-2中央突破便會大勝而回的情形，這便是「格食格」了。不過這一點並非常常有效，雙方能力差距太大時(例如玩者剛開始的球隊對著清水心跳那支怪物…)，會有怎改也不會贏的景況，而且臨時轉陣是否運用得當，還是要玩者有一定的經驗，初學者還是好好鍛練手上的球隊，利用實力打敗對手會有效得多。

應援歌







◆在比賽時聽著「せがた三四郎」的主題曲，夠熱血！(可惜書上聽不到……)

當球迷會的人數達一萬人以上時，便會有唱片公司的代表出現，說會替球隊推出應援歌(打氣歌)的CD，自此之後，玩者便可在球迷會那裡看到多了應援歌一欄。除了自行作曲外，也可以利用本身設有的歌曲，有《Advanced大戰略》的德軍BGM，《夢幻之星》、《幻想空間》、《After Burner》的BGM，還有筆者必用之作《セガサターン、シロ！》及《Sega社歌》！在最初只能夠設定在平時(作戰畫面，進攻時)使用，而當球迷會的人數增加至3萬、5萬時，更可設定在不利時或者好景時使用的打氣歌。

《球會》Q & A

球隊編

Q：L鈕的那個五角形東西怎樣看？

A：筆者姑且稱之為「總合能力五角表」，是表示場中全隊總合能力的圖像，五個角分別代表攻擊力(オフェンス)、防守力(ディフェンス)、體力(スタミナ)、陣式(システム)及戰術(タクティクス)。五角形越大，表示隊伍的能力越高，會隨著隊員、陣式及戰術等不同而有分別，通常陣式及戰術會以練習/使用最多的為最高。



Q：那個五角形總是小小的，有什麼辦法增大？

A：基本上只有兩個方法，一是練習累積得來，這是對體力、陣式及戰術而言；另一是把能力低的球員送走，換入能力值高的球員，這個對攻守會有較好的收效。

Q：是不是把隊員送到國外留學，便會變得很強？

A：不一定的，這一點要看數個要點，一是球員本身的年紀，年紀越高(25歲以上)能力上升的速度越慢，到29、30歲左右更會停下來甚至倒退。二是球員的能力上限，這一點因人而異。第三是留學的地方，若是送往合適的地方，如前鋒送到巴西、阿根廷，中場在歐洲，後防到意大利，守門員到俄羅斯等，都會有較為明顯的效果。



◆若不是免費，相信沒人會笨得送球員到美國留學吧……

Q：練了很長時間都看不見隊員有很大的提升，怎辦？

A：要改善練習效果有數個方法的，一是調整訓練項目，把體力(持久力)放於首位，再逐部編排陣式、連攜、個人技術的練習。當他們的體力增加後，對練習的效果也有影響。二是花錢建第二個練習場、鋪草皮或加設照明系統。另外會所可加建健身室、資料分析室、泳池等加強訓練效果，除了建設費用外，每月的設施維持費亦會增加。不過練習效果也要看球員的，除非是「大器晚成」型，否則通常過了成長期(25歲)後，練習效果會逐年下降，而一般球員到了29、30的話，更可說是不練也罷。而與監督專長相乎的練習，在練習效果上也會受監督影響而增加。

Q：聽說每個球員一開始都有特定的位置，如踢中鋒、防守中場、翼鋒等，真的嗎？

A：是的。在練習「Position別(ポジション別)」之後，便可以看到那名球員實際是什麼位置，就算是在年初由前鋒轉踢中場，教練也會給他特定位置的。而在這裡會看到的位置如一下：

FW——前鋒
攻撃的MF——攻擊型中場
守備的MF——防守中場
サイドバック——左右閘
センターバック——中堅(清道夫或自由人所踢的位置)
GK——守門員

Q：發現與朋友用著差不多的球員開始遊戲，是否有著一定的模式？

A：基本上遊戲開始時，球員、監督及球探都是以一定的pattern出現，詳細請看後面data的部分。

Q：除了現役的J-League選手外，據說還有些出名的日本球員出現在遊戲中，是嗎？

A：是的，不過由於他們都已退役或身處國外，所以都以假名顯示，例如身處意大利的中田英壽，在遊戲中改了名為仲田英芳，三浦知良雖然回到日本在京都不死鳥效力，但由於時間關係及肖像權之類的問題，在遊戲中改了名為三原和義，仍是效力薩格勒布球隊。

Q：能否像上一集一樣，利用漫畫人物(如戴志偉、林源三、高杉和也等)製作很強的原創選手？

A：漫畫人球員(特殊原創選手)這一個元素仍在，不過條件要比SS版嚴格，除了名字準確外，還要設定其位置、出身地及擅用那一邊腳，此外這些球員的年俸是高達2億的。而現時証實了可以使用的選手約有100人左右。



◆說實在的，筆者覺得一個若林 源三代替手上的守門員已很足夠了。

Q：怎樣應付球員的弱點？

A：若果是技術上的弱點的話，有兩個方法。一是針對其弱點給予訓練，另一個則是指示該球員進行「各自自主訓練(各自自主トレ)」，給予這個後該球員便會針對自己的弱點自行練習，不過若是戰術或陣式等問題則仍是要玩者指示訓練。

Q：如何處理球員的不滿？

A：要看球員的不滿屬那一種，若是對球隊的表現不滿，只要往後球隊的表現有改善便會消失。對自己的評價或出場率低感到不滿的話，則不妨一試改變他的位置或讓他落場比賽，因為有時候球員表現下降，除了比賽勝負外，該球員在不適當位置比賽也會有影響。對監督不滿的話，不用想，換監督吧！若是球員之間的不滿則有點麻煩，首先要加建或擴張休息室(ラウンジ)，把球員之間的不滿解消。但若果到達提出要求自己或對方離隊的話，則真的要想想把誰送走，單對單的話，玩者可自行決定去留，若是多名球員對一人不滿的話，就只好送走那名球員了。

經營編

Q：什麼時候建新會所，新球場？

A：首要條件當然是夠資金啦！通常情形下，Lv2的會所要6億，而球場要24億左右，若手上有十二三億便足夠建會所，30億左右建球場便差不多，當然資金的數目還要預算日常經費及翌年簽約用啦！若果有強力的建設公司作為贊助商，這些費用最多可減少達1/3！筆者便是因為得到贊助商協助，在第二年便以19億建新球場！不過之後那一年捱死了(T_T)。而建設時期方面，筆者建議在年頭建會所，七月建球場，因為那時候對會所及球場的需求都是0，可放心大興土木。



◆Lv4的會所高達26億，當然要找贊助商幫忙啦！

Q：本人要1億廣告費，1000圓門票才能爆滿！(T_T)怎辦？

A：別笑！這個問題是日前筆者在BBS看到的。雖然上期說過看秘書小姐的說話作指標已足，但筆者後來發現是「有數得計」的。首先是有多少場主場賽事，然後便以球場的大小計算，若該月有2場主場，而球場是最初15500的那個，那麼最多便會有31000人購票進場。然後便可計算廣告費及門票的比例，以5000萬廣告費的話，即是說50,000,000÷1000=1612.9，不計賽事營運費只要2000圓門票便有賺。

不過若這個定額秘書說不會有太多人入場的話，便可試試調轉來計。以筆者那24500人的球場計，通常「震撼球場的…」情況會有19000至20000多人入場，那麼定2000圓，踢兩場便可最多收到8000萬左右，那麼只要定出100低於8000萬而又能令秘書說「震撼球場的…」的廣告費便成功了。不過若真的出現問題所說的那種慘況的話，除非那是個14萬人球場，否則便要想辦法增加球隊的名氣，改善當地交通增加入場人數了。

Q：雖然場場爆滿，但是因為賽事營運費的關係賺不到錢，怎麼辦？

A：方法其實很簡單，只要在球場興建食肆或小賣店便可以，雖然每場只有數百萬的收入，但足以蓋過七、八成賽事營運費用。至於建那一種，最初的球場可建雪糕屋(アイスクリームショップ)及拉麵店(ラーメンショップ)這類季節性店子，當到達Lv2以上的球場時則可建小賣店(グッズショップ)、餐廳(レストラン)等收入較穩定的設施。此外可把手上的設施加建，改善收入。



◆設施本身亦可改建，增加收入

Q：既然每年年初都會收到贊助，為何還要留錢過年？

A：這是傻瓜的想法，因為贊助合約是有年期的。若那一年大額的贊助商離開，而新來的贊助額低，再加上有數名強力貴價球員、監督、球探需要續約的話，問你愁唔愁？筆者便試過收到24億贊助費，但單是一月的人件費總額已達26億，若不是上一年的餘錢，試問那2億那裡來？像《Sim City》般問銀行借？而且建球場、會所等設施的經費，很多是手上原有資金加上贊助才足夠的，所以在經營上，把手上資金亂花是極不明智的。

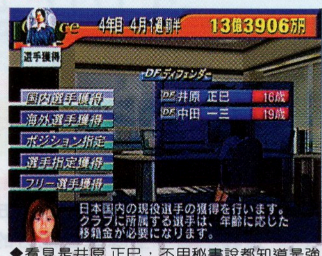
Q：怎樣增加贊助金額？

A：這一樣要看兩方面，一是Home Town的投資氣氛(景氣)，景氣好時，贊助商會擴大其規模，其贊助額亦會以倍數增加。而玩者對Home Town作出經濟投資，會對這一點有一定幫助。另一個因素是球隊的表現，球隊該年的成績優異的話，下一年將會遇上一些大機構，如帝國電話通訊、日本運輸物流等以億計的贊助。



Q：如何得知球探找來的是強力的球員？

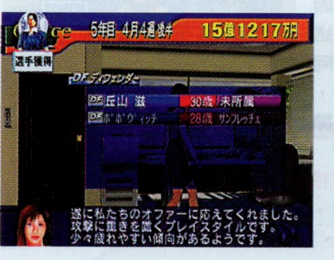
A：基本上，球探找到強力的球員時，會向玩者發出訊息，亦說明該球員屬J-League、國內還是海外選手。跟著在人事的畫面裡，秘書的說話便成了指標，不同的說話代表了那球員在遊戲中屬於那一種級數，此外亦會提及那球員的弱點。



◆看見是井原 正巳，不用秘書說都知道是強力球員啦！

秘書評語	球員評級
這個球員正符合我們的要求… (遂に私たちのオファーに応えてくれました。)	SS～S
對該位置作出的特殊評價	S～A
達到了世界級數能力的… (世界最高クラスの選手が出てきましたね。)	A～B
於世界各地通用的能力 (世界に通用する素晴しい選手ですね。)	B～C
能力尚算平均的選手… (平均的な能力と言える選手です。)	C～D
能力看來有點不足的… (能力的には少し物足りない選手ですね。)	D～E

另外，與SS版一樣，有一些特別的球員，例如SS版最強的架空FW選手河本 鬼茂，是需要指定的球探才能找到的。





球會Data

1.世界著名球會

筆者找來了在遊戲中出現的其中32支世界著名球會在遊戲中及實際名稱對照。

遊戲中名稱	國家	實際球會名稱
ミュンヘン	德國	拜仁慕尼黑
ブレーメン	德國	雲達不來梅
ドルムント	德國	多蒙特
ミラノ	意大利	米蘭(包括AC米蘭及國際米蘭)
トリノ	意大利	拖連奴/祖雲達斯
ローマ	意大利	羅馬
ペルージャ	意大利	貝魯賈
マンチェスター	英國	曼聯
ロンドン	英國	阿仙奴
ブラックバーン	英國	布力般流浪
リバプール	英國	利物浦
バルセロナ	西班牙	巴塞隆拿
マドリード	西班牙	皇家馬德里(包括馬德里體育會)
セビリア	西班牙	西維利亞
バレンシア	西班牙	華倫西亞
モナコ	法國	摩納哥
マルセイユ	法國	馬賽
パリ	法國	巴黎聖日耳門
ポルト	葡萄牙	波圖
アムステムダム	荷蘭	亞積士
アイントフォーヘン	荷蘭	PSV燕豪芬(恩浩雲)
ロッテルダム	荷蘭	飛燕諾
ザグレブ	克羅地亞	薩格勒布
キエフ	烏克蘭	基輔戴拿模
サントス	巴西	山度士
リオデジャネイロ	巴西	法林明高
ポルトアレグレ	巴西	哥林(音譯)
サンパウロ	巴西	聖保羅
ベロオリゾンテ	巴西	華斯高
ブエノスアイレス	阿根廷	河床
コルドバ	阿根廷	小保加
シャンハイ	中國	上海申花

2.日本著名球員

遊戲中名稱	實際名稱
舞薗 昌樹	前園 真聖
三原 和義	三浦 知良
仲田 英芳	中田 英壽
猪貝 洋通	磯貝 洋光
真波 浩之	名波 浩
須並 哲	都並 敏史
瀬水 秀雄	清水 秀彥
金子 伸俊	金田 喜稔
ラゴス 武威	ラモス 瑠偉

3.特殊原創球員(足球小將篇)

注意事項：

1.姓及名之間須開一空格

2.所有片假名需為半角(扁身字)

人名	擅長的腳	出身地	位置
大空 翼	右	靜岡	攻擊的MF
日向 小次郎	右	埼玉	FW
岬 太郎	左	靜岡	攻擊的MF
三杉 淳	右	東京	中堅(センターDF)
若林 源三	右	靜岡	GK
松山 光	右	北海道	守備的MF
若島津 健	右	埼玉	GK
森崎 有三	右	靜岡	GK
高杉 真吾	右	靜岡	中堅
次藤 洋	右	長崎	中堅
早田 誠	左	大阪	右閘(サイドDF)
石崎 了	右	靜岡	左閘(サイドDF)
井沢 守	左	靜岡	攻擊的MF
立花 和夫	右	秋田	FW
立花 政夫	右	秋田	FW
新田 瞬	右	靜岡	FW
来生 哲兵	右	靜岡	FW
ロベルト本郷	右	巴西(ブラジル)	FW
浦辺 反次	右	靜岡	守備的MF
滝 一	右	靜岡	FW
ファンディアス	左	阿根廷(アルゼンチン)	攻擊的MF
ヘルナンデス	右	意大利(イタリア)	GK
ミューラー	右	德國(ドイツ)	GK
サンターナ	右	巴西	FW
ナポレオン	右	法國(フランス)	FW
シュナイダー	右	德國	FW
ナトゥレーザ	右	巴西	攻擊的MF
ビクトリーノ	右	烏拉圭(ウルグアイ)	FW
パスカル	右	阿根廷	攻擊的MF
カルツ	右	德國	守備的MF
シェスター	右	德國	攻擊的MF
エルシドピエール	右	法國	攻擊的MF
エスパダス	右	墨西哥(メキシコ)	GK

遊戲開始時隊員及監督、球探一覽

(括號內是使用特別save開始時出現的球員)

球員A

位置	姓名	年齡
FW	喜多川 郁人	18歲
FW	野村 匡充	28歲
FW	ペソア	23歲
MF	大原 澄人	25歲
MF	大窪 將門	23歲
MF	田澤 宣夫	25歲
MF	久島 鐵郎	31歲
MF	木村 真之	26歲
MF	河西 孝臣	24歲
DF	才藤 幸則	22歲
DF	古場 剛史(宮澤ミシェル)	26(28)歲
DF	林 青雲	24歲
DF	不破 輝章	30歲
DF	柳 悦司	23歲
GK	引田 孝明	29歲
GK	竹本 敦則	21歲

特點：3組球員中最多中場的一隊，而當中亦不乏人材，因此適宜使用中場為重點的戰術及陣式。然而後防的力量不足，加上部分球員因年紀關係，有狀態不穩，甚至倒退的情形。首要處理的是換入年輕的前鋒及後防(包括守門員)，而能力較弱的球員，如才藤、喜多川及古場，可在找到合適人選後更換。

特別擅長的陣式及戰術：3-4-3．Post Play

球員B

位置	姓名	年齡
FW	後藤 將友	27歲
FW	江尻 美智夫	23歲
FW	霜田 大介	22歲
MF	壽田 伸也	26歲
MF	迹口 壯一	26歲
MF	大城 太陽	29歲
MF	高田 直秀(木村 和司)	27(28)歲
MF	パラーモ	26歲
DF	三谷 亮二	25歲
DF	仁志脇 彈	28歲
DF	蓮岡 龍善	24歲
DF	本田 博明	24歲
DF	越知 伸俊	29歲
DF	來島 慶次	25歲
GK	服部 錦三	28歲
GK	小嶺 剛	23歲

特點：前中後三個位置都有一兩名有實力的球員存在，在平均能力上亦是3組中較佳的。不過守門員的能力明顯較弱，需要儘快找尋替代的人選。而作為主力的前鋒霜田 大介經常表示對其他球員的不滿，是要留意的地方，免得為遷就一個人而影響全隊的組織。不過因為其實力，儘可能把他留下來。

特別擅長的陣式及戰術：4-4-2．Post Play、兩翼攻擊

球員C

位置	姓名	年齡
FW	古池 史隆	27歲
FW	奧津 和生(水沼 貴史)	30(28)歲
FW	盛島 仁	20歲
MF	曾我部 勝治	25歲
MF	九里原 朝夫	29歲
MF	白津 兼行	26歲
MF	ススペイタ	29歲
MF	石井 翔一	24歲
DF	村居 學	30歲
DF	濱田 元文	27歲
DF	武本 道實	23歲
DF	須栗 秀一	27歲
DF	吉野 英樹	29歲
DF	濱本 英作	20歲
GK	駒津崎 雄一	24歲
GK	伊那垣 良一	21歲

特點：3組隊員中最少出現不滿的，鍛練連攜上會較易看見成果。而平均能力上是3組中較差的一隊，加上不少年紀較大的球員在隊，找尋替換人選是首要的工作。在戰術運用上，適宜使用較需要整體合作的戰術，此外筆者發現是三組中較易在第一年以冠軍昇上J1的球隊。

特別擅長的陣式及戰術：3-5-2．無

監督及球探

Pattern 1

監督名	年俸	年數	擅長陣式	擅長戰術
植田 圭次	4600萬	3年	4-5-1	Post Play
上木 榮吉	7000萬	2年	3-5-2	穩守突擊
イェーガー	8800萬	3年	4-4-2	左翼攻擊
マルコ	4300萬	1年	5-4-1	中央突破
ザクセン	8200萬	4年	5-4-1	中央突破

球探名	年俸	年數	擅長位置	國內	國新	海外	海新
犬養 影一郎	3100萬	3年	日本FW	B	C	C	C
太田 義昭	7500萬	2年	日本DF	B	B	B	B
加藤 彰	9400萬	3年	日本GK	A	A	C	C
サリターニ	8200萬	1年	歐洲GK	C	C	A	A
エランデス	5200萬	2年	南米GK	C	C	B	C

Pattern 2

監督名	年俸	年數	擅長陣式	擅長戰術
岸井 靖典	3400萬	2年	4-3-3	中央突破
西本 和樹	8100萬	2年	4-4-2	Post Play
グリーフェイス	6800萬	2年	4-5-1	左翼攻擊
パトリエス	1億3300萬	2年	3-5-2	左翼攻擊
アザレス	8000萬	1年	5-4-1	右翼攻擊

球探名	年俸	年數	擅長位置	國內	國新	海外	海新
小野田 保文	6000萬	3年	日本MF	C	B	C	B
向山 幸藏	7200萬	4年	日本全般	B	A	C	C
兵藤 輝	5800萬	2年	日本FW	B	B	C	C
ライチェヴィッヒ	6800萬	2年	歐洲FW	C	C	A	B
ロメーロス	8400萬	2年	歐洲FW	B	C	B	C

TEXT：某人



原來咁樣都可以叫做RPG遊戲

Zill O'll

PS
製造商：KOEI
發售日期：發售中 售價：6800日圓
記憶：2 BLOCKS 容量：CD-ROM
RPG/ MEM/ 對應ANALOG手掣(沒有震動)

一直以來，「光榮」(KOEI)公司也以《三國志》這遊戲而聞名遊戲機界，不過，一間遊戲生產商又怎會就此而罷手呢？而最近，「光榮」便推出了一隻非常「古怪」的RPG遊戲《Zill O'll》，至於大家喜歡與否，便要大家玩過之後才下定論吧！

故事？序幕……

事實上，《Zill O'll》是一個沒有故事的RPG遊戲，吓？沒有故事？！大家沒有看錯，《Zill O'll》這個遊戲是沒有故事的，因為玩者便是為這遊戲編寫內容的人。

在《Zill O'll》之中，只有基本的所謂正義、邪惡的分別，而這基本的故事，大致上是「在很久之前的話時代，神將黑暗從光明之中區分出來……一直到了現在，黑暗再次出現，世界再次被這股黑暗所籠罩着，而世界亦開始再次的震動起來……」

在遊戲一開始，玩者便可以決定主角的一生，因為，在這裏玩者要先解決主角的一切，由他的性別、命運也由玩者一人決定。如果玩者將主角的命運交托在神的手上(神の手に魂を委ねる)的話，主角的能力值便會以自動(AUTO)的方法安排；不過，如果玩者是選擇使用自己的手將魂掌握(自らの手で魂を示す)的話，玩者便要先為主角定下名字，在這裏玩者不要擔心名字，因為就算玩者在不同的時間開始遊戲，名字也會有所不同的，所以大家要入那個名字也可以的；接着便是主角的性別和出生日期；接着，只要回答5個不同的問題，玩者便可以決定所選人物的能力值(もはや迷いはない)，如果不滿意的話，大可以重新選擇(もう一度考えたい)，不過，問題不會是每次也一樣的，大家可要小心啊！

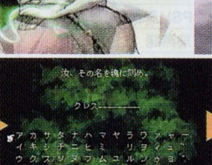
當決定了主角的能力值之後，最後，便要安排一下主角的出現地點，在遊戲之中，共有3個選擇，分別是「王城所在的大都市」(王都のある大都市)、「穩沒的鄉效小村莊」(穏やかな田舎町)和「旅遊開始的小村莊」(旅先の小さな町)，完成以上的所有程序，故事(遊戲)便正式開始——一切也從龍王島地底的巨龍甦醒開始……







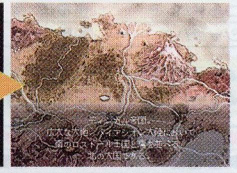












遊戲系統

這遊戲被稱為RPG遊戲，當然會有一定的程上與一般的RPG遊戲相當相似，首先，在遊戲之中，玩者在同一時間之內，可以同時帶同4名人物(包括主角在內)，在地圖之上行動，然而，因為有時候會有任務是要玩者護送一些人物回某些地方，所以，偶爾也會有5人同行的情況出現。



以一般而言，玩者大多數是在村鎮、森林、迷宮之中行動，而在這些地方之中，玩者基本上可以完全自由的行動，不過，城鎮不是一個畫面可以完全顯示出來的，所以，在通道的連接任置之上，也會有「箭咀」指示玩者的前進方向，這樣，玩者便不用四處找尋出入口了；而且在城鎮之中，不同用途的房間也有顯示，例如是「宿屋」、「酒場」和「鍛冶屋」等，大家可以因應自己的需要而進入其中。

而在離開鎮之後，玩者便要在地圖之上行動了，在利用浮標選擇了要到的下一個地點後，在畫面上便會顯示到達預定地點所需的時間(以日計)，然而，在前另一個城鎮途中，或許會遇上怪物或其他「冒險者」的挑戰，這時候，便會主入戰鬥畫面，在戰鬥畫面之中，共有7種不同的指令，它們分別是「攻擊」、「魔法」、「道具」、「CHARGE」、「COVER」、「移動」、「逃走」。



基本指令一覽

ICON	指令	功用	追加
	攻擊	向敵人發動物理攻擊	○
	魔法	使用魔法	○
	道具(アイテム)	使用道具	○
	CHARGE(チャージ)	以一定回合作儲氣，再發出強力攻擊	○
	COVER(かばう)	為指定的同伴抵擋攻擊	×
	移動	將人物的位置移動(上前[飛び出し]/ 前衛[原來的位置]/ 後衛[後退])	○
	逃走(逃げる)	逃離戰鬥	×

* ○所顯示的追加是指在指令之下是有特殊SKILL使用。

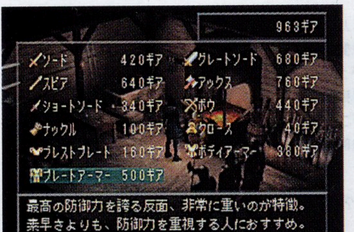
而一如其他的RPG遊戲，《Zill O'll》亦有升級(LEVEL UP)這回事，在每次戰鬥之後，人物也會到一定的經驗值和精靈力，然而，這些能力的增加並不是全在於敵人身上，另一方也是和戰鬥的時間有關，因為如果在戰鬥之中使用的TURN數越少，所以得到的經驗值和精靈力便會多，最理想的成績便是「FAST BREAK」，在這情況之下取得的經驗值和精靈力便是最多！



攻擊與防禦



在RPG遊戲之中，絕對不能少的便是戰鬥，在《Zill O'll》之中亦不例外，而在遊戲之中，戰鬥是非常易碰到的，在前往其他城鎮途中，如果突然進入另一個畫面的話，即是表示這裏會有敵人出現，在這個時候，玩者就像玩動作遊戲一樣，如果被版圖之上的敵人接觸到，便會有戰鬥發生。



在戰鬥之中，玩者可以使用的指令在上面已經介紹過，而在這裏介紹的便是在戰鬥之中可以使用的兵器和防具。事實上，在遊戲之中，可以讓玩者選擇的武器實在非常少，基本的武器只有7種，分別是「劍」、「斧」、「短刀」、「雙手劍」、「拳套」、「槍」、「弓箭」，除了這7種武器之外，玩者再買不到其他的武器了；防具方面更是少得可憐，基本上人物身上所着的便是唯一的防具，完全沒有轉換的機會。



而玩者唯一可以增加武器的攻擊力和令防具的防禦力的方法便是到「鍛冶屋」將它們強化，

武器・防具增值一覽

增值部份	功用
強度	共分7級，可將武器式防具的強度增加
階級	令武器或防具的體積由小變大，不過，重量方面亦因而會增加，共分5級
EC	這是武器和防具的屬性性能，在8級的強化之中，1是對屬性的最細效果，而8便是最大的效果
ES	這是在武器和防具之上的屬性
效果	在武器和防具之上，是可以有着不同的特殊效果，玩者可以在同一橫行之中同時選擇3種效果

在眾多的提高性能的方法之中，只有「階級」和「ES」是不會用到「錬剛石」的，而當，「ES」更是完全免費的，而其他的方法全部也是要「金錢」(ギル)和「錬剛石」的，這些「錬剛石」的取得方法，大多是在寶箱之中，然而，由於數量不是太多，所以，要增值的話，便一定要三思了。

魔法・特能力・精靈力

在RPG遊戲之中，魔法亦是不可缺少的東西，在《Zill O'll》之中又怎會少了呢！而且在《Zill O'll》之中，其重要賣點便是在遊戲之中的「SOUL」，這些「SOUL」大家大可視之為大家熟悉的「式神」，不同人物身上的特殊能力，便是來自這些「SOUL」。

在遊戲之中，所有的人物基本上也有一隻名為「ブルーフレア」的SOUL，然而，這是最低級的SOUL，一點能力也沒有，所以，玩者如果要在隊中的人物得到更大的力，便要製造多一些種類的SOUL出來，而方法便是「找工作」！？

對！是找工作，因為每次玩者完成在「ギルド」找回來的工作，除了會有預定的報酬之外，亦會有1點(每個人物)的「SOUL POINT」，這便是用來培養SOUL的點數了，不同的SOUL會在不同的數值之下出現。

在遊戲之中，每個人物也會有一些被稱為「魂」的數值，這亦代表着不同人物的成長，成長之中，共有6種不同的數值，分別是「BRAVE」、「KIND」、「SEARCH」、「BELIEF」、「WILD」、「COOL」，這6個數值的不同組合便是不同SOUL的出現條件，而且，每隻SOUL身上也會存在着不同的特殊能力(SKILL・スキル)，基本上，SOUL是有5種，而事實上，是有第6種SOUL的，不過，這種SOUL的出現條件是和所持的武有關呢！

SOUL及特殊能力一覽



ブルーフレア

出現條件：(—,—,—,—,—,—)
成長：(—,—,—,—,—,—)
BRAVE系



グロウファイター

出現條件：(2,—,—,—,—,—)
成長：(3,3,1,1,2,1)
特殊能力/ 所須金額：ハイスラッシュ/ 100
用途：用1回合儲氣，之後作3連攻擊
特殊能力/ 所須金額：ハイバースト/ 100
用途：用1回合儲氣，之後作強力攻擊



マイティブロウ

出現條件：(6,—,—,—,5,—)
成長：(5,4,1,1,1,1) +1
特殊能力/ 所須金額：メガバースト/ 300
用途：用2回合儲氣，之後作強力攻擊
特殊能力/ 所須金額：タワーブレイブ/ 600
用途：在攻擊後站到「上前」的位置



ルーンファイター

出現條件：(12,1,5,3,—,—)
成長：(3,4,3,1,2,2) +2
特殊能力/ 所須金額：エンチャント/ 200
用途：使用付在武器之上的屬性魔法
特殊能力/ 所須金額：スペルドライブ/ 500
用途：唸出令敵人迷惑的魔法



ロウフルブレード

出現條件：(18,7,—,4,—,—)
成長：(4,4,1,4,2,2) +2
特殊能力/ 所須金額：デヴィルゲート/ 800
用途：將1隻惡魔系的敵人消滅
特殊能力/ 所須金額：ホーリーハート/ 900
用途：令武器變成神聖屬性之後攻擊



アークソード

出現條件：(24,—,7,7,—,—)
成長：(5,3,1,2,4,2) +2
特殊能力/ 所須金額：ソニックブロウ/ 1000
用途：向1隻敵人發出2連攻擊
特殊能力/ 所須金額：ギガスラッシュ/ 800
用途：用3回合儲氣，之後作7連攻擊



クロムハート

出現條件：(34,13,—,—,—,—)
成長：(2,—,—,—,—,—) +3
特殊能力/ 所須金額：ゲイズクラップ/ 700
用途：令攻擊帶有麻痺效果
特殊能力/ 所須金額：オーラパーム/ 700
用途：利用神聖屬性的能量攻擊敵人
特殊能力/ 所須金額：ギガバースト/ 800
用途：用2回合儲氣，之後作強力攻擊

KIND系



ボウガンナー

出現條件：(—,2,—,—,—,—)
成長：(2,2,1,1,3,2)
特殊能力/ 所須金額：ハイグライド/ 100
用途：攻擊空中的敵人時命中率不會下跌

アルバレスト

出現條件：(3,8,—,—,—,—)
成長：(3,2,1,1,3,2) +1
特殊能力/ 所須金額：エイムクラック/ 200
用途：用1回合儲氣，之後的攻擊會變成必中
特殊能力/ 所須金額：ロングショット/ 300
用途：攻擊變成無限距離

SEARCH系



ウォーロック

出現條件：(—,—,2,—,—,—)
成長：(1,1,3,3,2,1)
特殊能力/ 所須金額：ロースペル/ 100
用途：唸出低級的精靈魔法
特殊能力/ 所須金額：チャージスペル/ 300
用途：用1回合儲氣，令魔力倍增

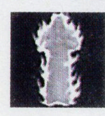


ニルヴァーナ
出現條件：(—,—,6,1,—,4)
成長：(1,2,4,3,2,1) +1
特殊能力/ 所須金額：ハイスペル/ 800
用途：唸出上級精靈魔法
特殊能力/ 所須金額：スペルブロック/ 900
用途：將敵人的攻擊魔法抵消



アガスティア
出現條件：(—,3,12,5,—,—)
成長：(1,2,5,4,2,1) +2
特殊能力/ 所須金額：ユナイトスペル/ 800
用途：唸出複合精靈魔法
特殊能力/ 所須金額：デュアルSペル/ 2000
用途：在同一時間唸出兩種不同的魔法

BELIEF系



クレリック
出現條件：(—,—,—,2,—,—)
成長：(2,2,2,3,1,1)
特殊能力/ 所須金額：ヒーラースペル/ 100
用途：唸出HP回復系魔法
特殊能力/ 所須金額：マインドスペル/ 200
用途：唸出對精神有影響的魔法

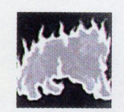


パトリアーク
出現條件：(—,4,1,6,—,—)
成長：(2,—,—,—,—,—) +1
特殊能力/ 所須金額：ホーリースペル/ 1000
用途：唸出淨化和攻擊的魔法
特殊能力/ 所須金額：ターンゴースト/ 800
用途：將1隻靈體系的敵人消滅

WILD系



グレイテイルス
出現條件：(—,—,—,—,2,—)
成長：(1,2,2,1,2,3)
特殊能力/ 所須金額：ルナカウンター/ 400
用途：回避敵人攻擊之後再作反擊



ホワイトファング
出現條件：(4,—,—,—,6,1)
成長：(2,3,1,1,4,2) +1
特殊能力/ 所須金額：ゲイルラッシュ/ 400
用途：向前列的敵人放出衝擊波，之後再力上斬擊
特殊能力/ 所須金額：ソルカウンター/ 700
用途：受到攻擊之後作出反擊



ブラックバイパー
出現條件：(7,—,—,—,19,3)
成長：(1,1,5,5,2,1) +2
特殊能力/ 所須金額：ハイメガスペル/ 1200
用途：用1回合儲氣，令魔力增加3倍
特殊能力/ 所須金額：スペルラッシュ/ 2300
用途：唸出擁有3倍魔力的魔法



シャイニングレオ
出現條件：(8,5,—,—,34,—)
成長：(5,5,1,1,3,2) +2
特殊能力/ 所須金額：バーニンレイヴ/ 1600
用途：向1隻敵發出3—5連攻擊
特殊能力/ 所須金額：オールアタック/ 1000
用途：放出衝擊波向所有敵人攻擊

COOL系



グレモリィ
出現條件：(—,—,—,—,—,2)
成長：(1,2,1,1,3,3)
特殊能力/ 所須金額：ディテクター/ 100
用途：擁有開啟寶箱的能力
特殊能力/ 所須金額：フェザータップ/ 200
用途：增加速度，令回避力增高



トリックスター
出現條件：(1,—,4,—,—,6)
成長：(1,3,1,1,3,4) +1
特殊能力/ 所須金額：シャドウノック/ 600
用途：令一般攻擊變成CRITICAL攻擊
特殊能力/ 所須金額：アンチハードル/ 400
用途：輕易將寶箱的陷阱解除



ルナシャドウ
出現條件：(5,—,—,—,3,12)
成長：(3,1,1,1,5,4) +2
特殊能力/ 所須金額：ダナトスエッジ/ 900
用途：令對手「即死」
特殊能力/ 所須金額：メガスラッシュ/ 300
用途：用2回合儲氣，之後作5連攻擊

？？？？？系



ファニーフェイス
出現條件：(？,？,？,？,？,？)
成長：(1,2,2,1,4,5) +2
特殊能力/ 所須金額：イルジョニック/ 700
用途：令敵方全員進入幻覺狀態
特殊能力/ 所須金額：デュアルグッズ/ 600
用途：一次使用兩種不同道具
特殊能力/ 所須金額：デコイダンス/ 500
用途：令轉換成「上前」的時間加快



アムドゥシアス
出現條件：(？,？,？,？,？,？)
成長：(1,1,5,5,1,5) +3
特殊能力/ 所須金額：ウォークライ/ 400
用途：唸出利用HP來發放的精神魔法
特殊能力/ 所須金額：ソウルソング/ 800
用途：唸出利用HP來發放的回復魔法
特殊能力/ 所須金額：メンタルゲイン/ 1000
用途：唸出利用HP來發放的MP回復魔法

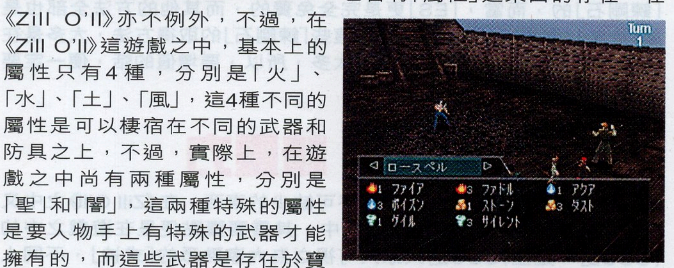


ネガヴァニティア
出現條件：(？,？,？,？,？,？)
成長：(3,3,3,4,3,2) +3
特殊能力/ 所須金額：バニティスペル/ 1500
用途：唸出使用邪惡之力的攻擊魔法
特殊能力/ 所須金額：シャドウオーラ/ 1200
用途：利用闇屬性的能量來發動攻擊



SOUL本身亦是會成長的，大家只要進入STATUS(ステータス田)畫面，便能轉換棲宿在人物身上的SOUL，而被選擇的SOUL在不停的戰鬥之中便會隨着人物的升級而增強力量。

除了「SOUL」是非常重要外，「精靈力」在遊戲之中亦是相當的有用，就如一般的同類遊戲之中也會有「屬性」這東西的存在，在《Zill O'll》亦不例外，不過，在《Zill O'll》這遊戲之中，基本上的屬性只有4種，分別是「火」、「水」、「土」、「風」，這4種不同的屬性是可以棲宿在不同的武器和防具之上，不過，實際上，在遊戲之中尚有兩種屬性，分別是「聖」和「闇」，這兩種特殊的屬性是要人物手上有特殊的武器才能擁有的，而這些武器是存在於寶箱之中……



充滿危機的寶箱

大家不要以為開啟寶箱在RPG遊戲之中是必然的事，錯了！在《Zill O'll》之中，寶箱帶給大家的可能是死亡，因為每個寶箱也是充滿危機的，因為在寶箱之中「一定」會有裝有陷阱，只要一不小心，便會受到陷阱所傷，輕則受傷，重則受到咀咒，甚至……

要解開在寶箱之中的陷阱，便一定要有「ディテクター」或「アンCHハードル田」的特殊能力，而且，這些特殊能力更有增加的，如果LEVEL不足的話，便無法開啟寶箱。就算有足夠的LEVEL，不過，如果不夠眼明手快的話，也有機會會被陷阱所傷，首先，在開啟寶箱之時，會出現一條「紅紫」相間的指標，記着，紫色的表示可以解開陷阱，而紅色的則是陷阱地帶，只要令指針停在紫色地帶，便可以解開陷阱及得到寶箱之中的物品，否則便會受到寶箱的傷害。



選擇同伴

在遊戲之中，總共有8名不同的同伴，然而，在遊戲進行途中，玩者一次最多可以帶同3名同伴出擊，那麼，其他的同伴會怎樣呢？其實，在遊戲之中，玩者是可以自由的選擇同伴出擊的，不過，便是要在特定的地點才能「換人」，這地點便是在「賢者之森」中的「貓屋敷」，在那裏玩者可以自由選擇同伴出擊，不過，大家要記着，被收起的人物的LEVEL是不會增加的，所以一定要「久不久」換換人作戰，否則便會出現「強弱懸殊」的情況出現。

人物簡介



狄卡度(デルガド)
在多華夫王國的酒場之中出現的人物，只要在那　的對話之中回答「·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ」，他便會加入成為成員之一。他使用的武器是斧頭，而他本身亦是戰士系的人物，在戰鬥之中有着萬人莫敵的攻擊力。



艾施迪(エステル)
在利比達姆廣場出現的少女，在利比達姆的·ミ·ミ田之中登記找尋「龍骨之砂漠」，成功之後她便會加入成隊員之一。她使用的武器是劍。



拿捷(ナッジ)
如果玩者的設定是男性，而開始遊戲的地點又是「田舍」的話，這人物便會立刻成為同伴，他的戰鬥力是僅次於「菲迪」的，他所使用的武器亦同樣是「槍」。



尤利絲(ユーリス)
在安煞度的魔法學院之中和她談話之後，如果玩者在亞美路的宿屋之中助幫她的話，她便會加入成為同伴之一，由於她是出身於魔法學院，所以她的魔法非常強。

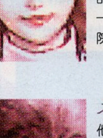



菲迪(フェティ)
在狄拉尼、洛斯頓、亞美路的酒場中也會出現的人物，而在幫助她之後的對話之中答「·ミ·ミ·ミ·ミ田……」，她便會加入。她的魔法攻擊非常強大，而她使用的武器則是「槍」。



尼拿＝洛頓(レルラ＝ロントン)
遊戲初段在狄拉尼的道具屋出現的吟遊詩人，只要在酒場和他談話後他便會加入，而他亦是在眾同伴之中唯一使用「弓箭」的人。

露安達(ルルアンタ)
在安煞度、利比達姆、洛斯頓的貧民區出現的人物，如果玩者幫助她的話，她便會成為同伴，而因為她是尼路比族的關係，所以她是不會中毒的。她使用的武器是短刀。



力古(レーグ)
他一直在利比達姆的鬥技場之中等待着對手，只要玩者在鬥技場之中能夠順利出線，而且在決賽之中將他擊倒，他便會加入成為同伴。他是一個使用隻手劍的劍士。

遊戲開始……工作開始

基本EVENT一覽

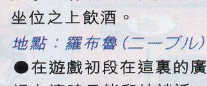


地點：洛斯頓(ロストール)

●在ギルド之中接受了少女的委託，之後到貧民區，EVENT便會發生，只要在與怪物戰鬥完結之後，贊尼狄斯便會將「銀龍之首飾」交給主角，只要利用「銀龍之首飾」將隱藏通道打開，便可以潛入皇城與公主會面。

●不論甚時候進入狄艾拿(ティアナ)的房間，也會看到狄艾拿和里姆安(·ミ·ミ·ミ)的對話。

●在遊戲始之時，進入酒場之中，會出現冒險者卡度蘭(ガルドラン)對告示板旁的少女菲姆(フェルム)不敬的面，如果玩者制止他話，戰鬥便會展開，不論是勝是負，在戰鬥完結之後，卡度蘭也會離開。



地點：多華夫王國(ドワーフ)

●在村之中盡頭的酒之中，有一名被譽為當代最強的刀匠「狄卡度」在飲酒，在與他的對話之中首先答「デルガドを知っているか」，之後再答「ただの飲んだくれ」，他便會加入成為同伴之一；而如果尼拿＝洛頓已經在隊中的話，他亦會坐在最後的坐位之上飲酒。

地點：羅布魯(ニーブル)

●在遊戲初段在這裏的廣場會遇上「露安達」，不過在這時只能和她談話，並未能令她加入。

地點：亞美路(あみらる)

●在宿屋之中聽完「尤利絲」的話之後，再到宿屋的別館之前和另一男子談話，之後回到宿屋，只要玩者肯支付3000G的話，「尤利絲」便會加入成為隊員。

地點：亞基利斯(アキュリュース)

●在神殿正面的廣場之上，與死去了的妖精美芝(ミズチ)談話，一名名叫依古莉姆(イークレムン)的女性便會出場，她正是為水之精靈神工作的巫女。

地點：胡魯根(ウルカーン)

●在遊戲初段在這裏的長老斯姆煞(シェムハザ)的家中，與長老斯姆煞的談話之中，主角會得知火、水、風、土4柱的精靈神的所在。

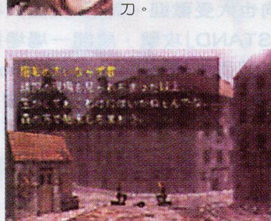


地點：安煞度(エンシャント)

●在遊戲初段於這裏的墓地會遇上煞基比(ザギヴ)，他亦是主角的首名對手。

●在遊戲進行之中，到這裏的墓地又會與煞基比相遇，他的說話和態度也會有所改變。

●在遊戲初段在這裏的墓地會遇上多度拉姆(ドルドラム)，從他口中，主角會知道丁嘉魯家和煞基比的關係。




●再次回到墓地，會再次遇上多度拉姆，主角會知道施文院大神官被勇者尼米亞(ネメア)拐帶，成為了丁嘉魯帝國皇后的事。

●在遊戲初段到這裏的貧民區一行，主角會將拐帶露安達的人殺死，能幫助她的話，她便會加入成為隊員。

地點：利比達姆(リベルダム)

●在遊戲早段，到這裏的貧民區會出現主角將拐帶露安達的人殺死的場面，不過，如果在安煞度已經發生的話在這裏便不會發生。




●往這裏的酒場一行，會遇上少年拿捷(ナッジ)和冒險者卡多蘭(ガルドラン)爭鬥的場面，如果玩者協助處於劣勢的拿捷戰鬥，不論是勝或負，戰鬥之後拿捷也會加入成為隊員之一。

●與被冒險者襲擊的黑妖精談話之後，依她所說到·ミ·ミ田，主人便會將尼米亞(ネメア)介紹給主角認識，之後再到貧民區一行，在這裏會和黑妖精之中的奧菲(オイフェ)戰鬥，在這場戰鬥之中，尼米亞會成為主角的同伴。

地點：狄拉尼(テラネ)

●在這裏的酒場，主角會遇上半妖精菲迪(フェティ)和冒險者口角的事情，在與冒險者戰鬥之後，只要主角和菲迪談話後，她便會加入。



地點：艾洛頓(アルノートゥン)

●在廣場之上會與考古學者艾斯頓(エスト)相遇，與他的對話之中答「おもしろかった」的話，他便會說出他擁有「闇之神器」的事。

地點：艾路茲(エルズ)

●在村莊的盡頭那有怪物的通道中，主角會遇見風之巫女艾雅(エア)，看過她初開的她會引導主角真正的道路。

地點：羅錫(ロセン)

●？？？





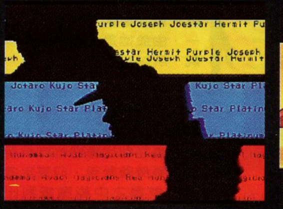
奇妙冒險

PS	
製造商：	CAPCOM
發售日：	10月14日 售價：382港元
容量：	CD-ROM 記憶：1 BLOCK

FIG／對應DUAL SHOCK／對應POCKET STATION

TEXT：日日野
故事內容協力：IKI

與DIO的死鬥！全35話劇情攻略！！











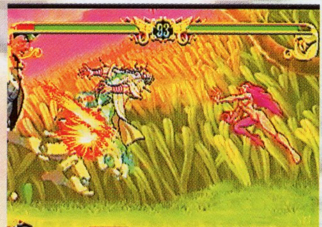
《JO JO奇妙冒險》這套漫畫在日本一向也大受歡迎，其後(其實大概一年前左右)亦曾被移植至街機，在日本方面亦得到不俗評價。GAME中完全保存了原著的神韻，多姿多采的「STAND」攻擊，展開一場場壯烈豪快的戰鬥。如今，這隻《JO JO奇妙冒險》將移植至PS版，而且更不是一般的移植，當中會加上了一個為原著而生的「SUPER STORY MODE」。

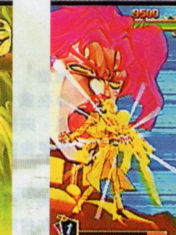
CHECK 1！WHAT'S SUPER STORY MODE?

相信有看過漫畫版及玩過街機版《JO JO奇妙冒險》的朋友也會知道，街機版中的STORY MODE其實並不能把原著的神韻完全表現出來。起碼不是每個角色也有機會出場罷！(例如原著作的賭博天才達比在第一集街機版中只能作CONTINUE畫面的過場咋，陰公！)有鑑於此，廠營在移植至PS版時便引入了這個「SUPER STORY MODE」，顧名思義，這個模式的最大特色是把原著的神韻「完全地」表現出來。情節方面可謂跟足原著，完全將DIO與承太郎等一干人的戰鬥歷程重新演譯在大家眼前。出場角色數目亦大增，不少經典場面如MARAIA對JOSEPH JOESTAR搞笑對決、IGGY對PET SHOP的死鬥，以及承太郎對賭博天才達比的一場鬥智鬥力賽等，亦都收錄在這個模式上。至於遊戲形式亦有別於ARCADE MODE的「齋」格鬥，個別情節也會以不同遊戲形式表達，包括格鬥、射擊、橫向動作、賭博，以及各式各樣極度考驗玩家反射神經的MINI GAME。絕對是PS版《JO JO奇妙冒險》的靈魂所在，你又能否在50日的期限內(原著情節，遊戲中並無限制)打倒DIO嗎？



承太郎：
「消えな、およびじゃあないぜ
俺に近づくな、寿命が縮むだけだぜ」





CHECK 2！ JO JO ABILITY

在「SUPER STORY MODE」中有個叫「JO JO ABILITY」的系統，大家又知道那是甚麼葫蘆賣甚麼藥嗎？其實這個系統中包含了不少遊戲的各種隱藏要素，例如剛開始遊戲時在模式選擇中會看到兩個寫上「？？？？」之類的未明項目，然而當取得一定的「JO JO ABILITY」點數時，「？？？？」的隱藏要素便會自動開啟，原來正是「BOOK」及「GALLERY」模式。此外，「JO JO ABILITY」的點數計算方法是根據玩者在每一關的表現而決定，成績等級由S～E不等，等級與點數成正比，點數愈高便能開啟愈多隱藏要素。除了隱藏模式外，當取得一定點數時，玩者更能取得隱藏人物及隱藏MINI GANES，其中如玩者更能選用「黃色節制」、「GASO」等，大家又可否十分期望他們的出現！最後，PS版亦會對應POCKET STATION的《POCKET JO JO》，當中有種不同形式的MINI GAMES，當然，他們亦能開啟遊戲中更多的隱藏要素，至於詳情則請繼續留意我們的報導。







CHECK 3！系統概要

遊戲基本上是以「弱攻擊掣」、「中攻擊掣」、「強攻擊掣」及「STAND」4個掣所組成，STAND(幽波紋)是超能力(精神力)的一種，透過集中精神或意志力來控制「替身」攻擊對手。

以下則是STAND的能力解說及特殊操作表。

SAND ON／OFF的能力比較		
	ON狀態	OFF狀態
COMBO	可使用CHAIN COMBO(STAND RUSH)	輕攻擊不能連打
REACH	攻擊距離較遠	攻擊距離較近
GUARD	被對手擊中或擋格對手攻擊時 STAND GUAGE會下降	擋格對手STAND攻擊 時體力GUAGE會被削減。

特殊操作	
受身	吹飛中2個攻擊掣同按(能以控捍改變方向)
轉入	3個攻擊掣同按
ADVANCING GUARD	防禦中3個攻擊掣同按
GUARD CANCEL	防禦中↓↘→＋攻擊掣
TANDEM ATTACK	↓↙←＋緊按S掣不放，以3個輸入程式後放開S掣

第3部故事堂堂開始

前言篇

19世紀末，英國JOESTAR貴族收養了DIO為養子，可惜一心往上爬的DIO不惜用盡計謀來奪取家產，之後卻被祖納桑(第一代JO JO)發現。後來帶上石面具的DIO變成了一頭不死怪物，祖納桑亦修習了波紋力量，而一場命運的決鬥亦隨祖納桑的自殺式大爆炸而落幕。

100年後，祖納桑的後人承太郎無意間發現了自己擁有「幽波紋」(STAND)的能力，但其實這亦正是DIO復活的徵兆！由於DIO在大爆炸中把自己的頭套入了祖納桑的身體才得以保存性命，而JOESTAR一族的後人亦因此擁有「幽波紋」的能力。然而，承太郎的母親賀莉因受到替身能力的反噬而身染怪疾，唯一的解救方法便是在50日內找出DIO並把他擊倒，於是承太郎與同伴便開這段埃及的戰鬥旅程‧‧‧‧

第1話



遊戲形式：對戰格鬥(vs MUHAMMAND AVDOL)

承太郎無意間發現了自己擁有「惡靈」(其實是「幽波紋」才對)的能力，為了不會為禍人間，他遂決定把自己關進牢獄。接到消息的JOSEPH JOESTAR便立即動身趕來，然而承太郎堅持一天不徹查出「惡靈」的真面目，一天也不會踏出監倉半步。為了讓承太郎親身體驗「幽波紋」的力量，JOSEPH便叫MUHAMMAND與承太郎一戰‧‧‧‧

由於是第一場戰鬥，故此並無特別要留意的地方(太易打了！)，還是趕快熟習STAND的操作罷！

ある一人の学生、空条承太郎は自分に悪霊が取り憑いてそれが知らず知らずのうちに他人に害を加える為、自ら留置所の中にいた。



第2話



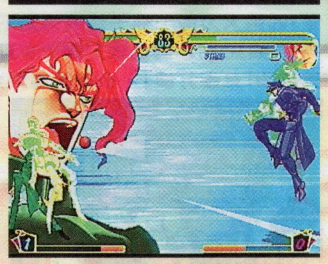
遊戲形式：對戰格鬥(vs 花京院典明)

再次回到學校的承太郎，忽然受到敵人的襲擊，難道這是DIO派來的「替身使者」刺客嗎？這個名叫花京院典明的「替身使者」，其實是受到了DIO的控制才會對承太郎進行襲擊，戰鬥過後承太郎便會用「星之白金」拔出其種於頭上的肉芽，令他回復自我，而花京院亦會加入成為同伴。

第二場戰鬥，也沒有甚麼特別要留意的地方，唯一要注意是決戰時要小心對方的「半徑20M EMERALD SPLASH」(SUPER COMBO)及儘量使用CHAIN COMBO(STAND RUSH)。



花京院：
「私に攻撃を仕掛けると
後悔する事になるぞ……ＪＯＪＯ」



第3話



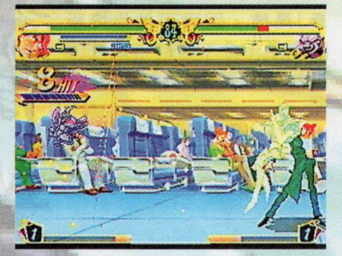
遊戲形式：對戰格鬥(vs 灰塔)

當知道的DIO的藏身所在埃及後，承太郎等一行人便乘搭飛機動身前往該地。然而，在機倉內他們發現有不尋常舉動，原來是一隻燕尾蟲，這隻叫「灰塔」的STAND擁有極高的速度，就算強如承太郎的「星之白金」也不是牠的對手。可是，面對花京院的「法皇之綠」，這條爛蟲最終也逃不過被撕成兩邊的命運。

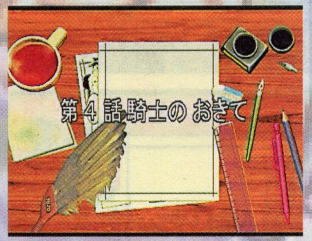
由於這條爛蟲身型太細，加上擁有超高的飛行速度，因此絕不宜用埋身戰(你點追打？)，還是以空中重攻擊截擊來得更實際。


ある朝、突然スタンドが発現したホリィはそれが害となり、高熱を出して倒れた…





第4話



遊戲形式：對戰格鬥(vs JEAN PERRE POLNAREFF)

由於飛機失控在香港附近海面降落，因此承太郎等人便暫時停留在香港。同時DIO派出的第3名刺客似乎亦來到這兒。在一所酒樓內，他們遇上了從法國而來的JEAN PERRE POLNAREFF，但其實他就是DIO派出的第3名刺客。與對花京院一戰一樣，在戰鬥過後承太郎便會用「星之白金」拔出其種於頭上的肉芽，令他回復自我並使他加入成為同伴。

JEAN PERRE POLNAREFF的「銀之戰車」十分厲害，但以MUHAMMAND向他硬拼，基本上是不可能輸的‧‧‧‧





ポルナレフ：
「うぬぼれていた…炎なんかに
私の剣さばきが負けるはずがないと…」

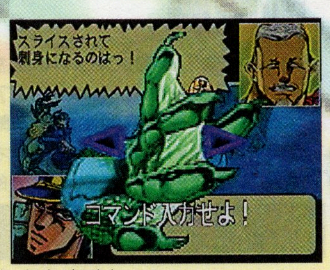
第5話



遊戲形式：互動AVG（vs 迪尼爾船長）

由於飛機失事，加上不想禍及無辜，承太郎等人便決定從海路出發到埃及，途中他們發現一名被懷疑是偷渡客的少女，並且遇上敵人替身「深海之藍」。就當眾人尚在懷惑誰是替身使者之際，已知道迪尼爾船長才是真正的替身使者，於是便在水中展開了一場「星之白金」對「深海之藍」的「魚生大決戰」。





這種互動AVG的玩法是要求玩者根據畫面指示輸入方向指令，但輸入時間不正確承太郎便會被揍，HP被扣至0則會當作GAME OVER論。只要冷靜地輸入方向指令，被切成深海魚生的一定是「深海之藍」。

第6話

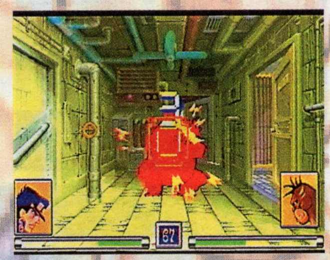


遊戲形式：ACTION（vs 猴子）

解決了「深海之藍」後，承太郎等人的船發生爆炸，此時他們發現海上有一艘大船駛來，然而上船後卻發覺船上空無一人，只有一隻猴子，難道這是一艘無人船？此時猴子突然發難，看來牠才是替身使者，而船本身就是替身，然而面對「星之白金」的強大力量，猴子最終仍敗下陣來。

有如3D射擊的玩法，猴子在畫面任何地方隨意出現，總之係名乎其實的「見鑊打鑊」，小心誤傷少女。





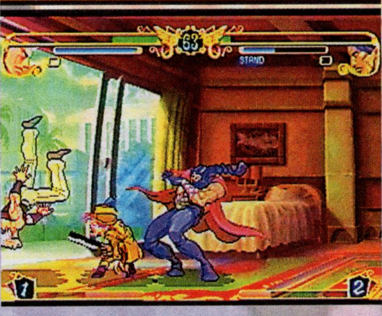
第7話

遊戲形式：對戰格鬥（vs 詛咒之DEVO）



來到新加坡後，JEAN PERRE POLNAREFF在下榻的酒店內發現了敵方的替身使者，其STAND「惡魔EBONY DEVIL」的攻擊十分詭異，最後更附身在一個公仔體內。然而，他的最終下場仍是被「銀之戰車」切開兩截····

面對詛咒之DEVO，最簡單當然是以STAND RUSH招呼他，另外，亦記住以SUPER COMBO技幫其了結。



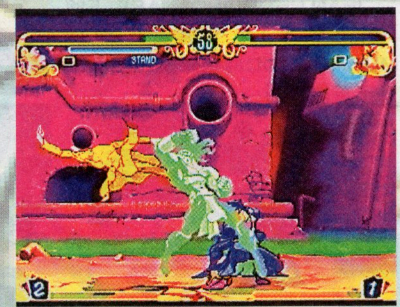
第8話

遊戲形式：對戰格鬥（vs 黃色節制）



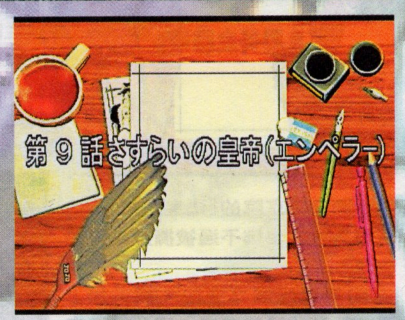
JOSEPH從「隱者之紫」處得知在他們當中有「背叛者」，難道是花京院？從外表看來，花京院的確有異樣，但其實這是對方的替身使者在作怪。這個「黃色節制」不但擁有吞蝕對手的能力，更有吸收對手力量的能力！那承太郎又會如何應付？

對戰方面，不用多說，面對這等膿包只消以「啊啦•啊啦FORVER」便足以把其KO。



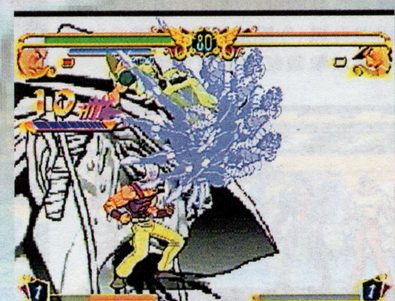
第9話

遊戲形式：對戰格鬥（vs HORU HOSU）

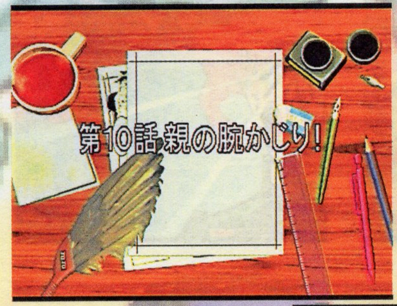


到達了印度後，承太郎等人便繼續其旅程。途中JEAN PERRE POLNAREFF終於遇上了殺死他妹妹的人。另一方面，擁有「EMPEROR」STAND的HORU HOSU亦已到達了印度，然而JEAN PERRE POLNAREFF連造夢也想不到子彈本身就是「替身」，因而身陷險境····

由於HORU HOSU的「替身」是槍，因而與他作遠距離戰是十分不智的，最好還是拉近距離廢其武功。



第10話



遊戲形式：互動AVG(vs女帝)

收拾了HORU HOSU後，新的敵人又出現了，這個名為「女帝」的替身使者能植入他人身體並逐漸成長。JOESPH JOESTAR因不慎被她入侵了右手，而且她亦開始逐漸成長並主動攻擊JOESPH JOESTA‧‧‧‧

這版的遊戲形式與先前第5話的互動AVG十分相似，同樣是要求玩者根據畫面指示輸入方向指令，但輸入時間不正確JOESPH便會被揍，留意輸入方向指令比之前複雜了。



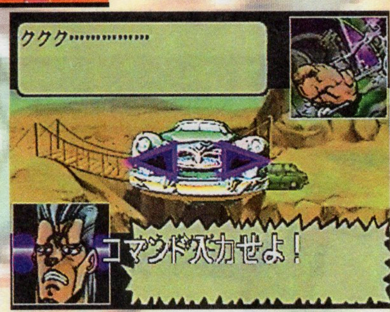
第11話



遊戲形式：互動AVG(vs Z.Z.)

在前往埃及的途中，承太郎等人遇上了一架奇怪的車輛，很明顯這輛車是對方的替身使者。但從車外所見，除了露出來的一隻強壯臂彎外，乍看之下實在與一輛無人駕駛的車輛一樣。原來車輛本身就是STAND，其名稱作「命運之車輪」。

又一版互動AVG！總之一句，跟足畫面指示輸入方向指令就無衰！



第12話

遊戲形式：格鬥ACTION(vs奈亞婆婆)

由於心愛的寶貝兒子被殺，奈亞婆婆遂決定親自出馬手刃承太郎等一干人，以報殺子不共戴天之仇。她在巴基斯坦一個荒野中的墓園施放了STAND「JUSTICE」的力量，造出一座幻象旅館，還騙了承太郎等人入住‧‧‧‧

非常容易的一版，在限定時間內把左右兩邊的敵人擊倒，之後奈亞婆婆便會出現，這時只要留意其STAND「JUSTICE」便可十分容易過版。





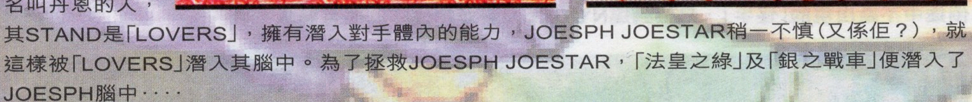
第13話



遊戲形式：橫向射擊(vs丹恩)

由於奈亞婆婆的行動失敗，新的替身使者又再出現了，這個名叫丹恩的人，其STAND是「LOVERS」，擁有潛入對手體內的能力，JOESPH JOESTAR稍一不慎(又係佢？)，就這樣被「LOVERS」潛入其腦中。為了拯救JOESPH JOESTAR，「法皇之綠」及「銀之戰車」便潛入了JOESPH腦中‧‧‧‧





一版與「沙X曼蛇」非常相似的一版，囉嘍極易應付，至於BOSS方面，只要小心避過那些大觸鬚便可。

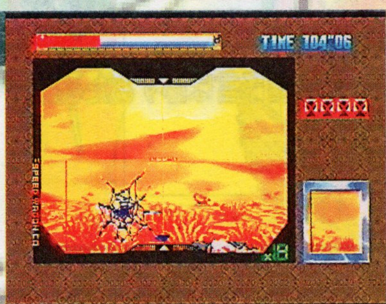
第14話



遊戲形式：考眼力遊戲(vs阿拉比亞)

越過了印度，承太郎一行人終於也到達了阿拉伯。在橫越沙漠途中，大家竟同時發現了兩個太陽！難度其中一個太陽是對方的STAND？後來承太郎等人發現了箇中奧秘，這版的目的正是要玩者找出對方的正體。根據畫面右下方鏡子的指示，找出對方的正體罷！



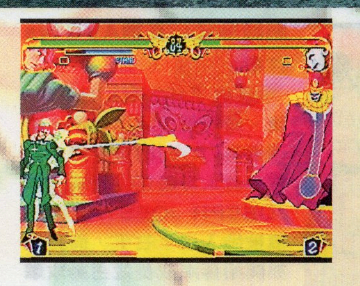


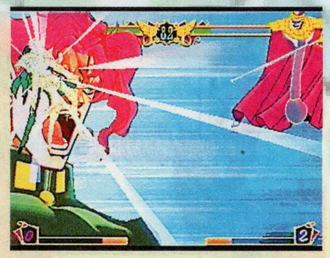
第15話

遊戲形式：對戰格鬥(vs DEATH 13)

一天，花京院在夢中夢到了一個遊樂場，當中更遇上一個強敵DEATH 13。其實這STAND的本體正是他們日間拾到的嬰孩，更重要是這STAND只能在夢中出現，而對手又不能使用STAND。然而花京院卻帶同「法皇之綠」進入承太郎等人的夢中‥‥







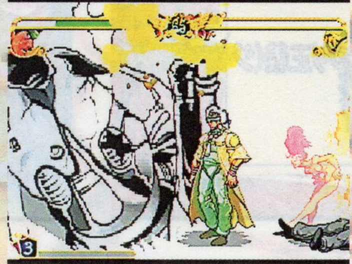
強敵一名！一定要小心其手上鐮刀在投擲時的飛行軌跡，看準時機以連續技「返本」罷！

第16話



遊戲形式：格鬥ACTION(vs KAMEO)

能實現人3個願望的STAND「KAMEO」，JEAN PERRE POLNAREFF一心想令妹妹及友人MUHAMMAND AVDOL復活，但換來卻竟是親友(泥人)對自己的攻擊，在千鈞一髮之際，真正的MUHAMMAND AVDOL趕到‥‥



好一場一打三的壯絕戰鬥，由於行「單枝」關係，最好還是速戰速決，免得夜長夢多。

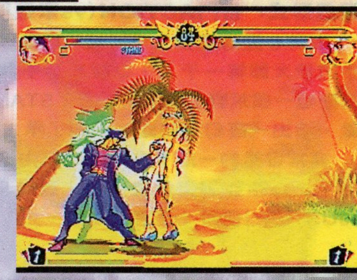
第17話

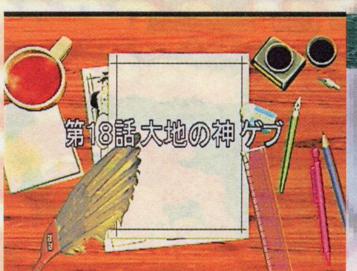


遊戲形式：對戰格鬥(vs MIDLER)

來到這兒終於也來到旅程的一半，JOESPH JOESTAR購買了潛水艇，打算循紅海北上直達埃及。途中他們遇上MIDLER的襲擊，其STAND「女教皇HIGH PRIESTRESS」擁有無窮變化‥‥

原作的水中戰變成如今的陸地戰，可是其能力還是沒有減退，一名不容忽視的強敵！



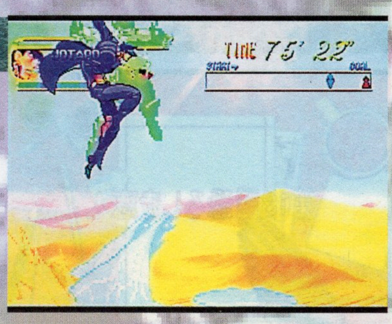


第18話

遊戲形式：橫向ACTION(vs N'DOUL)

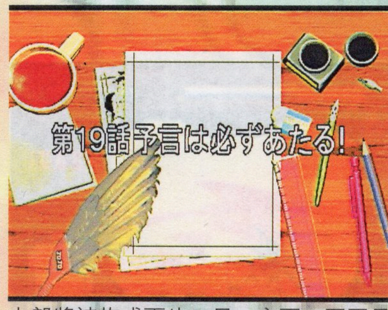
幾經艱苦，承太郎等人終於也來到埃及！然而就在沙漠途中，他們發現SPW的直昇機人員竟被水(？)淹死。原來這是對方替身使者N'DOUL的傑作，他雖是一個瞎子，但憑著一支拐杖及STAND「GEB神」已足以令他可殺人於無形，現在承太郎便隻身前往N'DOUL的位置。

與街機版一樣的關卡，玩者只須一直控制承太郎向右行，擊倒途中不斷出現的「怪手」，只要到達N'DUOL面前並把他打倒便可過版。



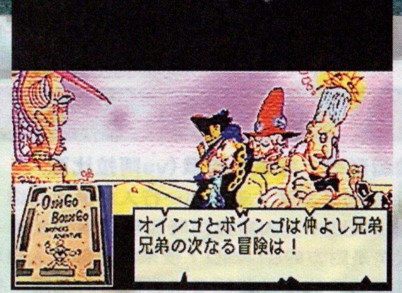
第19話





遊戲形式：互動AVG(vs晏哥及邦哥)

擁有一本必中預言漫畫的兩兄弟晏哥及邦哥，哥哥晏哥的STAND「古奴神」擁有變身成他人的能力，弟弟邦哥的STAND「多多神」擁有必中預言的預知能力，根據預言漫畫所述，承太郎將被炸成兩片；另一方面，哥哥晏哥又變身成承太郎前去會合JOESPH等人‥‥





又係互動AVG，唔駛再教你點玩喇嘛！

第20話

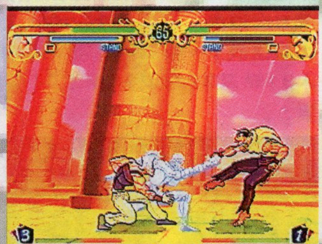


遊戲形式：對戰格鬥（vs CHACA）

STAND「ANUBIS神」為墓地守護神的替身，只要被他附身，任何人也可成為劍術高手。CHACA便是因為拔出了「ANUBIS神」而被附身，繼而對承太郎等人進行襲擊，務求把他們一一殺死。

這場決戰是由JEAN PERRE POLNAREFF對CHACA，絕對是一場劍士的決戰。留意「ANUBIS神」有「GUARD完打」的特性，應付方法一是以空振引其出招，否則便以靠牆蹲下重攻擊屈機。







第21話

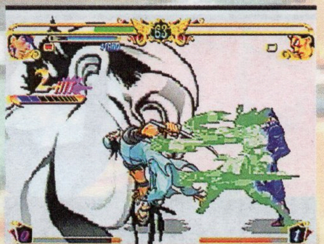
遊戲形式：對戰格鬥（vs GASO）





「ANUBIS神」被JEAN PERRE POLNAREFF打敗後，又再附身在理髮店的老闆身上，由於吸收了上次決鬥的經驗，故今次他已洞悉了的「銀之戰車」的招數，就在JEAN PERRE POLNAREFF被打敗之際，一直在旁的承太郎終於出手了．．．．

基本上與先前的決戰一樣，「ANUBIS神」仍是非常難纏的對手，注意今次對手的劍技與先前的決戰完全不一樣，特別是其SUPER COMBO擁有極高威力。



第22話

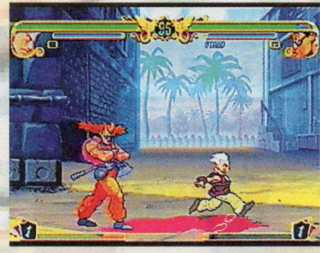
遊戲形式：對戰格鬥（vs ANUBIS神&JEAN PERRE POLNAREFF）

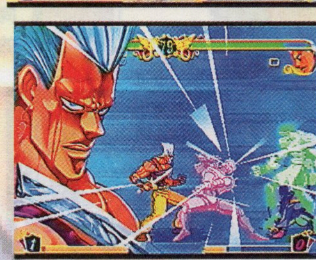
第23話

遊戲形式：對戰格鬥（vs MARAIA）

第24話

遊戲形式：對戰格鬥（vs ALESSI）





由於第22話至第24話全是對戰格鬥加上是分岐劇情關係，所以筆者將集合一起介紹。首先第22話是第21話故事的延續，自「ANUBIS神」再一次敗於承太郎等人手上後，今次更附身於JEAN PERRE POLNAREFF身上，配合了「銀之戰車」的實力，這個ANUBIS二刀流POLNAREFF擁有比之前更強的實力。玩者以承太郎應戰，絕不能跟其打中距離戰，反之，應拉近距離廢其武功。

如第22話後選擇JOESPH則會進入第23話，反之則進入第24話。

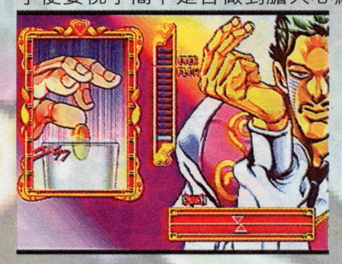
第23話的對手MARAIA是位擁有一雙美腿的美女，其STAND「PASTO女神」擁有磁石特性，以JOESPH對戰時只要小心避過「磁力地帶」便可放心跳前進攻。第24話的對手ALESSI，其STAND「SETHAN神」有讓人返老還童能力，如不小心接觸到「SETHAN神」便會回復小孩狀態，到時便「死梗」了。

第25話



遊戲形式：賭博（vs丹尼・J・達比）

丹尼・J・達比，人稱「天才老千達比」，其STAND「OSIRIS」專門奪取在賭局中敗下陣來的人們的靈魂。這版絕對是跟足原著，一開始達比會向POLNAREFF賭遠處的貓搶那邊的肉塊，然而真正答案是「先左後右，兩邊都要」，故玩者真是「左右也是個死」。之後，達比又會和JOESPH鬥「GLASS & COINS」的表面張力比賽，在將要滿溢的酒杯上放入銅幣，誰先讓酒流出便算輸。但無論閣下怎樣努力，結果也是一樣。最後則是達比和承太郎對賭「BACK JACK」，如何戰勝對手便要視乎閣下是否做到膽大心細了！





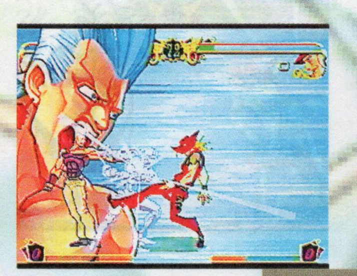
第26話



遊戲形式：對戰格鬥（vs HORU HOSU&邦哥）

繼上次失敗後，HORU HOSU&邦哥再次捲土重來，兩人更聯手對付承太郎等人。然而，在這兩個人當中，一個傻一個自閉，試問可以做到甚麼？故事發展如何．．．．還是留待大家發掘罷。

對戰技巧？聽過一個傻一個自閉，試問又何來技巧之有？





第27話

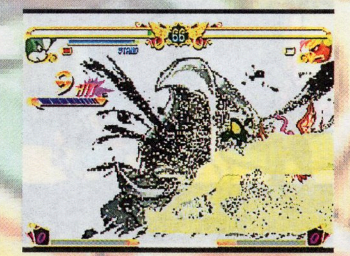


遊戲形式：對戰格鬥(vs PET SHOP)

原作中的一場死鬥！IGGY碰上「守門鷹」PET SHOP，其STAND「HORUS」為冰的替身。要留意這隻爛鳥的攻擊力非同小可，加上可於空中自由飛翔，故玩者必須好好運用IGGY的特殊能力「空中浮游」，以STAND「愚者」的力量打敗這隻爛鳥罷！

在這話完結後，如選JOESPH等人便會到達第30話，否則如選IGGY等人便會到達第28話及第29話。





第28話



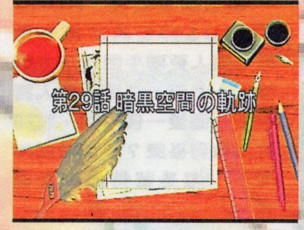
遊戲形式：考眼力遊戲(vs堅尼G)

幾經艱苦，承太郎等人終於也來到DIO在埃及的藏身所，如選IGGY等人便會進入這版面。這版的遊戲形式與先前第14話的考眼力遊戲十分相似，同樣是要求玩者根據畫面右下方鏡子的指示，找出對方的正體。





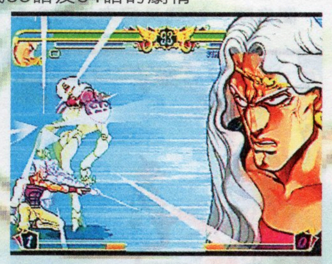
第29話



遊戲形式：對戰ACT(vs VERNIRA ICE)

今次的對手VERNIRA ICE可說是DIO身邊最強的替身使者。曾為表對DIO忠心而自盡，後來受到DIO之血而再次復活，並成為「屍生人」。在對戰中留意其STAND「CREAM」衝下來的一擊是不能防禦的。在這話完結後，玩者可選擇進入31話及32話或33話及34話的劇情。



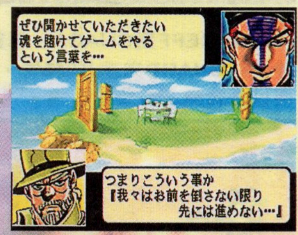


第30話



遊戲形式：互動AVG(vs 泰倫斯•T•達比)

幾經艱苦，承太郎等人終於也來到DIO在埃及的藏身所，如選JOESPH等人便會進入這版面。這版的敵人泰倫斯•T•達比是丹尼•J•達比的弟弟，其STAND擁有「讀心術」的能力。他會分別向花京院及承太郎挑戰賽車及棒球的TV GAME比賽。一如以往的互動AVG，玩者須根據畫面指示輸入方向指令，但注意今次的輸入時間比以往快了。這話完結後，可選擇進入31話及32話或33話及34話的劇情。







第31話

遊戲形式：對戰格鬥(vs DIO)

第32話

遊戲形式：對戰格鬥(vs DIO)

第33話

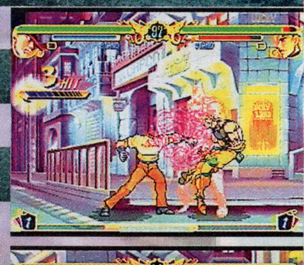
遊戲形式：對戰格鬥(vs DIO)

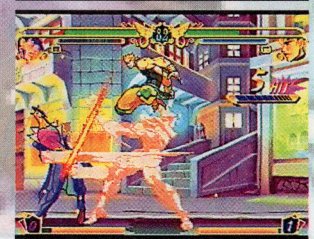
第34話

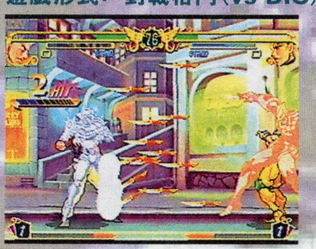
遊戲形式：對戰格鬥(vs DIO)

第35話

遊戲形式：對戰格鬥(vs DIO)







由於第31話至第35話全是對戰格鬥加上是分岐劇情關係，所以筆者將集合一起介紹。幾經艱苦，終於也到了與DIO決一死戰的時候！在失去了MUHAMMAND AVDOL、花京院典明及IGGY三名戰友後，承太郎、JOSEPH JOESTAR及JEAN PERRE POLNAREFF又有何方法擊倒面前的強敵？如何應付其STAND「THE WORLD」的強大力量？DIO與JOESTAR家族的戰鬥可以畫上休止符嗎？一切答案，就掌握在閣下的手掣上！



16名基本人物熱血招表 街機版角色



空條承太郎（JOTARO）
STAND：星之白金 STAR PLATINUM

STAND RUSH

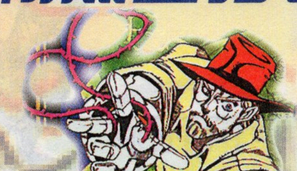
1) →輕 • →輕 • 中 • 中
2) →輕 • →輕 • 中 • ↓重

必殺技

招式	指令
(STAND) ORARA	↓↘→＋攻擊掣連打
(STAND) MACH ORA	↓↙←＋攻擊掣(可連續輸入2次)
STAR FINGER	→↓↘＋攻擊掣(隔開時發動)

SUPER COMBO

招式	指令
PUTTSUN ORA	↓↘→＋2個攻擊掣同按
STAR BREAKER	↓↙←＋2個攻擊掣同按(隔開時發動)
STAR PLATINUM THE WORLD (LV 3)	→ • 中 • 弱 • → • STAND



JOSEPH JOESTAR
STAND：隱者之紫 HERMIT PURPLE

STAND RUSH

1) 輕 • 輕 • 中 • 重
2) 輕 • 中 • ↓重

必殺技

招式	指令
山吹色之波紋疾走SUNLIGHT YELLOW OVER DRIVE	→↓↘＋攻擊掣
波紋之BEAT	控桿轉一個圈＋攻擊掣
策士之業	被攻擊時↓↙←＋攻擊掣(STAND攻擊技)
(本體)青波紋疾走TURQUOISE BLUE	↓↘→＋攻擊掣
(STAND) PERMIT WEB	↓↘→＋攻擊掣(再按攻擊掣抓緊對手後，能輸入←＋攻擊掣連打作為追加攻擊)

SUPER COMBO

招式	指令
師之教誨	↓↘→＋2個攻擊掣同按
波紋疾走	控桿轉2個圈＋2個攻擊掣



MUHAMMAND AVDOL
STAND：魔術師之赤 MAGICIAN'S RED

STAND RUSH

1) 輕 • 中 • 重
2) ↓輕 • ↓中 • ↓重

特殊能力

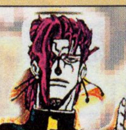
能力	指令
遠隔操作	2個攻擊掣同按

必殺技

招式	指令
CROSS FIRE HURRICANE	↓↘→＋攻擊掣
FIRE WALL	→↓↘＋攻擊掣
炎之探知機	↓↙←＋攻擊掣(持續按攻擊掣會追綜對手)
FIRE EAGLE	空中↓↘→＋攻擊掣
地獄之業火	→↘↓↙←＋攻擊掣

SUPER COMBO

招式	指令
NAPLAM BOMB	↓↘→＋2個攻擊掣同按
CROSS FIRE HURRICANE SPECIAL	↓↙←＋2個攻擊掣同按
灼熱之ANKU	→↓↘＋2個攻擊掣同按



花京院典明（KAKYOIN）
STAND：法皇之綠 HIEROPHANT GREEN

STAND RUSH

1) 輕 • 中 • 重
2) ↓輕 • ↓中 • ↓重

特殊能力

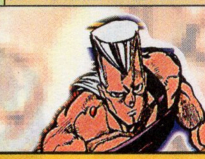
能力	指令
遠隔操作	2個攻擊掣同按

必殺技

招式	指令
EMERALD SPLASH	↓↘→＋攻擊掣
TAIRAP SNAKE	→↘↓↙←＋攻擊掣(隔開時發動)
法皇之結界	↓↙←＋攻擊掣(持續按攻擊掣會變成隱藏陷阱)

SUPER COMBO

招式	指令
半徑20M EMERALD SPLASH	↓↘→＋2個攻擊掣同按(能以STAND的前後移動改變發射角度)
INDIA'S ARM	↓↙←＋2個攻擊掣同按(能以控桿操控ARM)
HIEROFUND FINISH	→↓↘＋2個攻擊掣同按
SHICHIAI之時間	弱 • 弱 • → • 中 • 強



JEAN PERRE POLNAREFF
STAND：銀之戰車 SILVER CHAROT

STAND RUSH

1) ↓輕 • ↓中 • 中
2) ↓輕 • ↓中 • ↓重

特殊能力

能力	指令
遠隔操作	2個攻擊掣同按

必殺技

招式	指令
MILLION SPIT	攻擊掣連打
RADARS	←儲→＋攻擊掣
SHOOTING STAR	↓儲↑＋攻擊掣(能持續按掣儲勁)
(STAND)針串刺之刑	↓↙←＋攻擊掣(2個以上攻擊掣同按為偽技)

SUPER COMBO

招式	指令
ARMOR TAKE-OFF	↓↘→＋2個攻擊掣同按
LAST SHOT	↓↙←＋2個攻擊掣同按
REQUIEM之片鱗 (LV 3)	→↘↓↙←＋2個攻擊掣同按



IGGY
STAND：愚者 THE FOOL

STAND RUSH

1) 重 • 中 • 重
2) ↓輕 • ↓中 • ↓重

特殊能力

能力	指令
空中浮游	跳躍中控捍拉上要素方向

必殺技

招式	指令
SAND CRUSH	←儲→＋攻擊掣
SAND ATTACK	↓儲↑＋攻擊掣
SAND CLUTCH	→↘↓↙←＋攻擊掣

SAND MAGIC

招式	指令
-右方長距離移動	→↓↘＋3個攻擊掣同按
-右方短距離移動	→↓↘＋3個攻擊掣同按
-左方長距離移動	←↓↙＋3個攻擊掣同按
-左方短距離移動	←↓↙＋3個攻擊掣同按

SUPER COMBO

招式	指令
BIG SAND WAVE	↓↘→＋2個攻擊掣同按
SAND STORM	弱 • 弱 • → • 中 • 強



詛咒之DEVO（D'BO）
STAND：惡魔 EBONY DEVIL

STAND RUSH

1) 輕 • 中 • 重
2) ↓輕 • ↓中 • ↓重

必殺技

招式	指令
PRIANHA DIVE	↓↘→＋攻擊掣
(STAND) PROPELLER CUTTER	↓↓＋攻擊掣
HOPPING HUNTER	↓↙←＋攻擊掣(STAND擊中對手後，可輸入↓＋攻擊掣連打作為追加攻擊)

SUPER COMBO

招式	指令
JUNKY CARNIVAL	↓↘→＋2個攻擊掣同按
BARRELROLL CRUSHER	↓↙←＋2個攻擊掣同按



CHACA
STAND：ANUBIS 神

STAND RUSH

1) →輕 • 中 • 重 • 中
2) →輕 • 中 • 重 • 輕

特殊能力

能力	指令
「覺悟！」	覺悟發動後，防禦中按攻擊掣

必殺技

招式	指令
(STAND)覺悟	↓↙←＋攻擊掣(學習攻擊)
(STAND)鬼連斬	↓↘→＋攻擊掣(可連續輸入3次攻擊)
(STAND)燕返	→↓↘＋攻擊掣

SUPER COMBO

招式	指令
(本體)次元斬	↓↘→＋2個攻擊掣同按
(STAND)血華斬	↓↘→＋2個攻擊掣同按
(STAND)全般覺悟 (LV 2)	↓↙←＋2個攻擊掣同按



MIDLER
STAND：女敎皇 HIGH PRIESTRESS

STAND RUSH

1) 輕 • 中 • 重
2) ↓輕 • ↓中 • ↓重

必殺技

招式	指令
HARPOON SHOT	↓↘→＋攻擊掣
MOTOR HEAD	↓↙←＋攻擊掣
IRON WILD	→↓↘＋攻擊掣

SUPER COMBO

招式	指令
MEGA HARPOON STRIKE	↓↘→＋2個攻擊掣同按
MOTOR SHOW	↓↙←＋2個攻擊掣同按
DINNER TIME	→↓↘＋2個攻擊掣同按



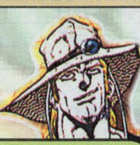
ALESSI
STAND: SETHAN神

必殺技

蜂之巢！	←↙↓↘→＋攻擊掣 (按STAND掣為SCOPE CANCEL)
受死吧！	→↘↓↙←＋攻擊掣
(STAND) CASSAVA	2個攻擊掣同按(能按STAND掣拉遠距離)

SUPER COMBO

絕望！	↓↘→＋2個攻擊掣同按
USHI USHI USHI	↓↙←＋2個攻擊掣同按，攻擊掣連打



PS版追加角色

HORU HOSU
STAND: EMPEROR

必殺技

鎗！	↓↘→＋攻擊掣
J.GAIRU之大爺！	→↓↘＋攻擊掣
HANG DO MAN	↓↙←＋攻擊掣

SUPER COMBO

講！	↓↘→＋2個攻擊掣同按
最強之COMBINATION	↓↙←＋2個攻擊掣同按
彈丸之軌道	←↓↙＋2個攻擊掣同按



MARAIA
STAND: PASTO女神

必殺技

COLLECTION	↓↘→＋攻擊掣
軍閥之腳	↓↙←＋攻擊掣
感電黑炭	→↓↘＋攻擊掣

SUPER COMBO

你在想甚麼？	↓↘→＋2個攻擊掣同按
IRON CRASH	↓↙←＋2個攻擊掣同按



ANUBIS二刀流POLNAREFF
STAND: ANUBIS神

必殺技

我記住了！	↓↙←＋攻擊掣
達人二刀流	→↓↘＋攻擊掣
鬼連斬	↓↘→＋攻擊掣 (之後按↓↘→或↓↙←＋攻擊掣)

SUPER COMBO

這就是屈機！	↓↘→＋2個攻擊掣同按
我是不會輸的！	↓↙←＋2個攻擊掣同按



PET SHOP
STAND: HORUS

特殊技

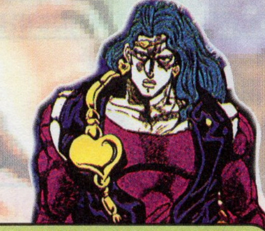
KILL FREEZE	STAND掣(可在空中使用)
DEATH FREEZE	↓＋STAND掣
FREE ZONNE	←↙↓↘→＋STAND掣(可在空中使用)

必殺技

ICE BULLET(可在空中使用)	↓↘→＋攻擊掣
ICY CD PICK(可在空中使用)	按緊攻擊掣然後放手
ICE LANCE(可在空中使用)	↓↙←＋攻擊掣

SUPER COMBO

GEGAFROZEN(可在空中使用)	↓↘→＋2個攻擊掣同按
DEATH PENALTY(可在空中使用)	↓↙←＋2個攻擊掣同按
番鳥之猛攻(可在空中使用)	弱•強•→•中•強



VANILLA ICE
STAND: CREAM

必殺技

DARK SPACE	↓↘→＋攻擊掣
(STAND)分散！	←↓↙＋攻擊掣
CREAM！	↓↙←＋攻擊掣
(STAND)把你轟飛！	↓儲↑＋攻擊掣

SUPER COMBO

你這畜生！	↓↘→＋2個攻擊掣同按
(STAND) CYCLOLOCUS	→↓↘＋2個攻擊掣同按
MADNESS SHORO (LV 2)	↓↙←＋2個攻擊掣同按



DIO
STAND: 世界THE WORLD

必殺技

MUDA MUDA	↓↘→＋攻擊掣
(STAND) MUD AAA！	↓↙←＋攻擊掣，攻擊掣連打
THE WORLD	→↓↘＋攻擊掣
(STAND)死吧！	→↓↘＋攻擊掣
空烈眼刺驚	→•強•中•弱•→

SUPER COMBO

ROAD ROLLERDA！	↓↙←＋2個攻擊掣同按
CHECK MATEDA！	↓↘→＋2個攻擊掣同按
血之召喚	中•弱•→•強•強
(STAND)立即停止！(LV 3)	→•強•弱•→•STAND

誇高血統的
JOSEPH JOESTAR

特殊技

CRACKER BOOMERANG	↓↙←＋STAND掣
CRACKER窩利	↓↘→＋STAND掣
(追加)其之一	STAND掣
(追加)其之二	STAND掣、→＋STAND掣、↓＋STAND掣

必殺技

波紋COLA	→↓↘＋攻擊掣
波紋CUTTER	↓↘→＋攻擊掣
IRON BOW GUN	→↘↓↙←＋攻擊掣

SUPER COMBO

忘記思想	↓↘→＋2個攻擊掣同按
波紋之赤石	↓↙←＋2個攻擊掣同按



邪惡的化身DIO
STAND: 世界THE WORLD

特殊技

WORLD 21	←↙↓↘→＋STAND掣
必殺技	
SLOW KNIFES	←↙↓↘→＋攻擊掣
(追加)	↓↘→＋攻擊掣
空烈眼刺驚	→↘↓↙←＋攻擊掣
恐佈之片鱗	←↓↙＋攻擊掣
熟悉	→↓↘＋攻擊掣

SUPER COMBO

HARRIDUMESOT	↓↘→＋2個攻擊掣同按
CHARISMA！(LV 2)	↓↙←＋2個攻擊掣同按
立即停止！(LV 3)	弱•→•強•←•STAND

「JO JO ABILITY」的點數與相關隱藏要素大公開！

必要取得點數	取得隱藏要素
250P	CPU戰中出現「灰塔」
300P	MINI GAME「STRENGH」
350P	隱藏角色「黃色節制」
400P	塔羅牌占卜
450P	EFFECT TEST
500P	荒木飛呂彥的手稿
550P	MINI GAME「JUSTICE」
600P	MINI GAME「LOVERS」
650P	MINI GAME「THE SUN」
700P	CPU戰中出現「DEATH 13」
750P	MINI GAME「JUGEMANT」
800P	資料館•STAGE DESIGN
850P	MINI GAME「N'DOUL」
900P	SOUND•VOICE TEST
950P	資料館•CHARACTER DESIGN
1000P	隱藏角色「GASO」
1050P	資料館•SOUND DESIGN
1100P	資料館•SCRETE FILE
1150P	MINI GAME「J•達比」(貓搶肉塊)
1200P	MINI GAME「J•達比」(GLASS & COINS)
1250P	MINI GAME「J•達比」(BACK JACK)
1350P	CPU戰中出現「PET SHOP」
1400P	MINI GAME「TENORE SAX」
1800P	重要ITEM



PS
製造商：SQUARE
發售日：發售中 售價：382港元
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ARPG/MEM/對應ANALOG

TEXT：MARKS

奪取『遺產』的旅程正式開始!!



MINT（シント）編

序

身為東天王國皇女的MINT走到飯廳準備吃晚飯的時候，她的妹妹Maya和宮廷魔術師一起走進來，告訴MINT在剛才的會議中國王已決定將下一任東天王國的皇位繼承權給Maya，因為MINT平時在國家引來災害實在太多，令國民經常被牽涉入內。雖然今次的決定令國民感到喜歡，但MINT的憤怒卻沒有收下。不過MINT的魔力不單不能對付Maya，而且更被其欺負。MINT為了從妹妹Maya手中奪回王位繼承權，所以開始尋找艾爾安「遺產」的旅程，而順便進行魔法的磨練。





往卡路拿鎮

王位繼承權被奪事件的兩年後，MINT乘坐船隻到卡路拿（カローナ）冒險，不過在進入港口之際突然有一艘神秘的紅色船在旁邊經常，而濺起的波浪不單令船身左右搖擺，而且更令她被拋進海裏，MINT最後在碼頭工人的幫助之下終於上到岸。在想起行時，被Blood兩兄弟從後推跌，而跌倒的MINT則聽到他們正向森林方向前進，而MINT就打算再見到他們時，要其下地獄。沒有在村內收集情報的MINT便直接往森林的遺跡進發。





往卡路拿之森

走出大城門後的MINT便立刻到卡路拿森林追這對可惡的兄弟報仇。在通過沼澤後，MINT在石之遺跡中終於找到他們了，而Blood兄弟原來正在欺負一名可愛的女孩。勇敢的MINT便以雙飛腳應付他們，而連續的雙飛腳則令二人非常忿怒，最後他們二人聯手對付MINT。不過他們不久便被MINT打得落花流水（受到一定DAMAGE）而逃走了。同時女孩便立刻上前多謝MINT的幫助，而MINT還誇張的介紹，而那女孩叫做Elena（エレナ）。Elena還未說她與父母已經在森林渡過五天的事，MINT就已經說了出來，令到Elena感到吃驚。Elena立即請求MINT幫助她們快點找到ITEM。初時MINT仍未答應的，當她知道可以在他們身上得到遺產的情報時，便以被動的口吻答應。





尋找森林遺跡

MINT與Elena一起走到懸崖邊後，Elena便將剛才發生的事告訴其父母。在Elena介紹MINT給她的父母—Kraus（クラウス）和Mira（ミラ）認識之後，MINT便立即問Kraus有關「遺產」的事，原來同時亦有另一個人請教Kraus同樣的事，那個人就是同樣為了尋找遺產的RUE，而這樣RUE便成了MINT的競爭對手。據Kraus所說遺產的謎就在魔法師之館裏。在100年前，這個森林有某個研究遺產的魔法師居住，而他的工作室可能會知道遺產的下落。MINT聽到這句後，便立刻上前追問工作室的位置，而Mira就替Kraus指出往工作室的方法，不過MINT還未聽下面的環境便跳下懸崖，沿著險峻的石級，抵達了有神秘的廣場。當MINT調查石壁之後，背後突然出現兩隻ガーゴイル，而且不斷接踵而來。在解決牠們之後，便出現一道通往工作室的梯級。

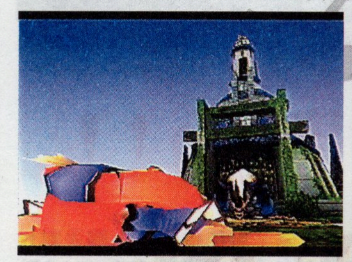




魔法師之館

沿著梯級到達魔法師之館的MINT便立刻衝向大門，守護工作室的拿杜米亞突然從天而降，撞到MINT跌在地上，不過MINT還要大罵拿杜米亞，而不懂其意思的牠便開始攻擊MINT。打倒拿杜米亞之後，MINT便走進魔法師之館。當MINT強行打開鑲有十字架的櫃子時，Kraus便在其背後出現，而用手上持有的鑰匙打開了櫃子。原本

Kraus想將櫃子裏的ITEM交給MINT，無奈她不懂看古文，最後還是交給Kraus翻譯。雖然Kraus只讀了兩句，但MINT已經非常開心，不過當聽到這本只是日記的時候，就大感失望。後來Kraus就發現這本雖是日記，但記錄了研究遺產的內容。當中更記錄了「遺產」是由古代世界中擁有令天地變動的傳說魔導士—艾爾安（エイオン）所製造的魔法ITEM，當Kraus說可以實現自己的夢想時，Mira就從外面走入館內，而Kraus便叫Mira請RUE入來將當中的ITEM搬回卡路拿鎮，之後MINT和Kraus他們一起回到卡路拿鎮。





往地下迷宮

回到卡路拿城鎮時，Mira為了報答MINT幫助他們一家人的恩惠，所以在宿屋準備了一間房間給MINT探索遺產後進行休息，而當然「老實不客氣」地接受。MINT走到Kraus之店後，看完從工作室帶回來資料的Kraus便告訴MINT，據魔法師的日記所寫，艾爾安的遺產有一





個非常強大的封印，而為了防止人人都可奪取這擁有強大魔力的遺產，而這個魔法師的魔力都不能解除封印。不過森林的魔法師更在日記中記錄了「以我們的魔力不能解開艾爾安的封印，唯有借助偉大的先人力量」「上代大魔導士艾路羅（エルロイ）亦嘗試解開，而且與多個弟子進行研究」等提示，而其中的一句更寫了「開啟關閉了的門之鑰匙，就要到地下迷宮的秘密深處探索」，所以MINT的下一個目的地就是地下迷宮。之前已受傷的Kraus本想和MINT一起到地下迷宮冒險，但其所受的傷實在不輕，所以MINT拒絕了Kraus的要求而獨自起行，在離開之前Kraus會將赤（火）之魔法給MINT。

艾路羅的地下迷宮

MINT到達地下迷宮的入口時，便見到RUE經已準備入地下迷宮，原來RUE在這裏等待MINT，因為他擔心MINT不能應付當中的怪物，所以RUE是為了保護她而來，愛面子的MINT當然說不用他的保護，最後RUE便先入地下迷宮之內，而MINT亦「急急腳」進入其中。MINT就利用其地獄耳和高深的智慧來分別爆布聲和石板的秘密（請看MAP攻略），終於抵達第三層的地底湖。自私的MINT當然不理會剛才被巨石滾到的RUE，而獨自跳過石板走到艾路羅工作室的下方，而利用魔法師之館所取到的鑰匙，開啟升降機抵達工作室之內。當中會有三間不同的房間，而MINT終於取得兩件艾路羅遺下的ITEM。不過當RUE從工作室離開時，Bell（ベル）和Duke（デューク）就在MINT後面出





現，雖然Bell曾經教MINT魔法，但他兩依然要搶奪MINT手上的艾路羅ITEM。初時只派Duke來對付MINT，但MINT那瞧不起人的說話，令Bell親自出手對付。雖然MINT最後將Bell擊倒，但同時Bell偷去了艾路羅ITEM的其中一件。當MINT上前奪回ITEM時，卻差點跌下那萬丈深淵。最後二人便乘石板逃去，MINT當然不會眼白白看著他們逃去，便立刻乘另一塊石板追捕他們，不過追捕途中卻再次遇上斯卡路比詩杜，為了奪回被偷去的ITEM，所以只好回避斯卡路比詩杜，但牠卻死纏難打地追著。雖然MINT成功走到螺旋式樓梯的出口，但還未避開斯卡路比詩杜的追捕，當牠攻擊MINT時，RUE突然出現將斯卡路比詩杜打至深不見底的深淵，但始終被Bell二人逃脫了。





湖水遺跡

最後MINT只好將從地下迷宮取得的ITEM—キューブ拿給Kraus看看。原來Kraus乘MINT到地下迷宮時一直調查之前在工作室中取得的資料，遺跡的所在原來位於浮在城鎮附近大湖中央的湖水遺跡，而MINT拿回來的キューブ就是解開湖水遺跡封印的鑰匙，聽到這個新發現的MINT便高興得立刻說出發。當然封印是不會這麼簡單地解開，而最大的難題就是怎樣使用キューブ來解除封印。這個情況就要請教魔導士Mell這種偉大的人物，於是Kraus便教MINT到Mell的工作室和湖水遺跡的路線。MINT看過湖畔的湖水遺跡後更加增強了她對遺產的信心。





魔導士Mell的幫助

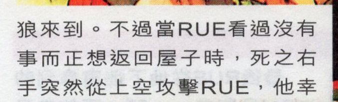
MINT在完成三個迷你遊戲之後，Mell終於回到她的工作室。之後MINT便與她傾談有關キューブ的事。最後她以尋找迷了路的Popleplul人作交換調查キューブ使用方法的條件。MINT回到卡路拿鎮的時候已是夜深的時份，而她唯有回到宿屋的房間休息。在睡覺時，MINT發了一個惡夢（被Maya召喚的パンプキン所追），而她亦被這惡夢弄醒。當MINT調查至石之遺跡時，終於發現迷路的Popleplul人，原來他正被Blood & Smoky兩兄弟所欺負。MINT在打退他們之後，Popleplul人便獨自回去Mell的身邊。當MINT與Elena再次走到Mell的工作室時，Mell將キューブ的調查結果告訴她。她們回去卡路拿鎮的途中時，發現路旁有一顆古怪的星星存在，調查後發現原來是由Duke假扮的，之後二人便打起上來，雖然MINT被Duke打敗，但她們以可憐的謊話令他離開。





RUE(ルウ)編序

開始時，故事再次回到Claire(クレア)還未死的三年前。在一個寂靜的晚上，被稱為「死之右手」的男子突然來到RUE與Claire居住的森林小屋附近。由於RUE在食飯的時間突然聽到家畜的叫聲，所以便出門一看是否有



狼來到。不過當RUE看過沒有事而正想返回屋子時，死之右手突然從上空攻擊RUE，他幸



好避過這致命的一擊，之後二人便打起上來。就在二人互相攻擊之際，Claire從屋內走出外面。她為了保護剛被擊中的RUE，便拿了鋤頭從背後攻擊那男子，最後RUE在不能動彈的時候，親眼看見Claire被殺死。為了令Claire得到復活，RUE找「遺產」Dewprism。

往卡路拿鎮



由回憶中回到現實的RUE乘坐了往卡路拿(カローナ)的船隻，就在進入港口之際突然有一艘神秘的紅色船在旁邊經常，而濺起的波浪令船身左右搖擺。幸好平安無事，而且從乘客對話中聽到附近好像有什麼的遺跡。到達卡路拿碼頭時，Blood兩兄弟說了到森林尋找森林遺跡便走了，而聽到這番話的RUE知道最近多了尋寶的人出現。RUE打算在到森林之前看看否能在村民口中得到一些情報，原來有一家人出發尋找森林遺跡後已經五天沒有回來了。



往卡路拿之森

走出了大城門的RUE終於到達聞說有森林遺跡的卡路拿森林，但立刻遇上了在森林出沒的怪獸。在通過沼澤後，RUE在石之遺跡中突然聽到一把女孩的慘叫，原來Blood兄弟正在欺負一名可愛的女孩。雖然RUE想幫助女孩，但他卻不能用現在的身份走出去，唯有變身剛才遇上的おたま接近他們的身邊。他們只覺得おたま在經過而不理會，RUE在狠狠地咬了一口後變身人形與他們決戰。不過他們在



決戰不久(受到一定DAMAGE)便逃走了，當RUE上前慰問女孩時，女孩卻對RUE的變身能力感到興趣，而原來她就是與雙親到森林尋寶的女孩，她的名字叫做Elena(エレナ)。由於她的父母還未找到ITEM而未肯回家，她便開始擔心，所以希望RUE幫助她們快點找到ITEM，而RUE亦答應了。

尋找森林遺跡

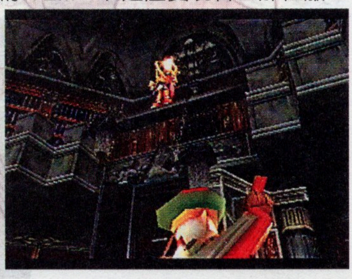


RUE和Elena一起走到懸崖邊，原來Elena的父母就在這裏等候著她回來。在Elena介紹RUE給她的父母—Kraus(クラウス)和Mira(ミラ)認識之後，RUE知道她們所找尋的ITEM就是傳說的「遺產」Dewprism，RUE亦向她們表明自己亦正找尋「遺產」，而什麼也不知道的RUE便向Kraus請教有關遺產的事。Kraus更指出落了山崖之後，就可到達魔法使之館，而且在100年前，某個研究遺產的魔法師就是居住這個森林。之後RUE便跳下懸崖，沿著險峻的石級，抵達了有神秘廣場的地方。當RUE調查石壁之後，突然出現兩隻ガーゴイル，而RUE在解決牠們之後，便變身成ガーゴイル站在沒有石像的石塊上，一道通往工作室的梯級便出現了。



魔法師之館

經過梯級來到魔法師之館的RUE當走到門前時，拿杜米亞突然從天而降，而且更向RUE進行攻擊。打倒拿杜米亞之後，RUE便走向魔法師之館，背後忽然有人叫他，原來Kraus先生一家人已經來到。之後Kraus便與RUE一起進入魔法師之館，而Elena和Mira則在館外等候。由於當中有很多非常珍貴的古代書籍，令Kraus立即走上樓梯看個夠。當RUE想打開大堂鑲有十字架的櫃子時，Kraus便走來用鑰匙打開，而其中擺放了兩件寫有古文的ITEM。在館外等候的Elena在這時候不斷叫RUE，原來只是為了一隻おたま。當RUE再次回到館內時，Kraus在曾經這裏的魔法師所寫的日記中看到，「遺產」就是由在古代世界中支配魔力的傳說魔導士—艾爾安(エイオン)利用自己的魔力所製造的ITEM，從而令自己那改變天地萬物的魔力不會再受到歲月摧殘所影響，不過Kraus說亦可實現自己的夢想。MINT就在Kraus考慮遺產的事時突然在一樓出現，原來她亦想奪取Kraus手上的ITEM，以遺產實現自己那征服世界的夢想，RUE當然不會拱手讓人，所以便以決鬥決定ITEM誰屬。不過MINT在平台跳下來時，卻以大字形正面落地，而RUE和Kraus看見這樣便上前慰問，但受傷的她突然起身，嚇得Kraus跌了地上。之後MINT在說完顧全面子的說話時便急急腳走了，而RUE他們亦返回卡路拿鎮。



往地下迷宮



回到卡路拿城鎮時，Mira為了報答RUE幫助他們一家人的恩惠，所以在宿屋準備了一間房間給RUE探索遺產後進行休息。之後RUE便走到Kraus之店，原來Kraus經已看完從工作室帶回來的資料，而且告訴RUE據住在工作室的魔法師對遺產的研究中發現艾爾安的遺產有一個非常強大的封印，而他無法以其魔力將封印解開。因為艾爾安恐怕人人都可奪取這擁有強大魔力的遺產，所以以封印來守護遺產。另外森林的魔法師更記錄了「以我們的魔力不能解開艾爾安的封印，唯有借助偉大的先人力量」「上代大魔導士艾路羅（エルロイ）亦嘗試解開，而且與多個弟子進行研究」等，由於RUE他們沒有這種的力量，所以只好到記錄中所寫的到達地下迷宮尋找先人力量。之前已受傷的Kraus本想和RUE一起到地下迷宮，但無奈其所受的傷不輕，而且為了不讓Mira和Elena擔心，RUE拒絕Kraus的要求而獨自起行。在踏出門口不久便遇上Elena，她原本來邀請RUE一起到城鎮附近的大湖看看那裏的美麗景色，不過RUE卻趕著前往地下迷宮，唯有婉拒她。



艾路羅的地下迷宮



抵達地下迷宮的入口的RUE當想進行時，突然從背後聽到一把少女的聲音，原來是剛剛在魔法師之館中想搶奪ITEM的MINT，而RUE雖然記得這個「死要面子的她，但其卻知道RUE的名字，而且還說自己的一雙地獄耳可以聽到一切情報。而她今次出現的目的原來為了找RUE合作尋找地下迷宮的工作室，雖然RUE答案了MINT的請求，但她卻行先一步進入地下迷宮。RUE利用爆布聲和石板的秘密（請看MAP攻略），終於來到第三層的地底。在RUE考慮通過地底湖的辦法之際，MINT突然從後起雙飛偷襲，而訓練有數的RUE當然可以輕易地回避，最後MINT自己就飛落地底湖，但RUE卻不知道MINT跌落地底湖。RUE便獨自跳過石板走到艾路羅工作室下方，而RUE就利用魔法師之館所取到的鑰匙，抵達工作室內。當中會有三間不同的房間，而RUE亦取得艾路羅遺下的ITEM。不過當RUE從工作室離開時，Bell（ベル）和Duke（デューク）就在RUE後面出現，原來他兩就為了搶奪RUE手上的艾路羅ITEM而來。雖然Bell派Duke和RUE決戰，但Duke卻說大堆廢話，還要試試使用其昨天閱讀的「影之忍傳」中招數一分身，RUE當然即時感到震驚，不過Duke最後仍然被RUE擊倒。同時，Bell走到RUE的背後偷走了艾路羅ITEM的其中一件。當RUE想上前奪回ITEM時，Duke突然在RUE出現及加以阻止，之後兩人便乘另一塊石板回去，而RUE立刻乘另一塊石板追捕他們，不過追捕途中斯卡路比詩杜再次出現，為了奪回被偷去的ITEM，所以回避斯卡路比詩杜，但牠卻死纏難打地追著。雖然RUE成功走到螺旋式樓梯的出口，但難以避過從後追來的斯卡路比詩之攻擊，被打至平台邊緣的RUE用其機智引斯卡路比詩跳下深不見底的深淵，不過始終被Bell兩人逃脫了。當RUE走了之後，MINT才從地底湖爬回平台。







湖水遺跡



最後RUE從地下迷宮拿到的ITEM只有キューブ，而他亦只好將這件ITEM拿給Kraus看看。雖然RUE感到意志消沉，但當聽到Kraus說有關遺跡的新發現時，便立刻興奮起來，原來Kraus在魔法師之館找回來的資料中調查到遺產的所在一位於浮在城鎮附近大湖中央的湖水遺跡，而RUE拿回來的キューブ就是解開湖水遺跡封印的鑰匙，這樣便可以打開往遺產之門。不過封印是不會這麼簡單地解開，因為キューブ沒有說明書而不懂使用，所以就需要請教魔導士Mell這種人物，於是Kraus便教RUE到Mell的工作室和湖水遺跡的路線。RUE首先到位於湖畔的湖水遺跡看看，雖然初次到湖畔，但他卻決定了要見到艾爾安遺跡的新目標。



魔導士Mell的幫助



RUE在完成三個迷你遊戲之後，Mell終於回到她的工作室。當RUE看到Mell穿著的科幻服飾而感到驚訝後，便與她傾談有關キューブ的事。最後她以尋覓迷了路的Popleplul人作交換調查キューブ的條件。RUE正想回去卡路拿鎮時，突然發現路旁有一顆古怪的星星存在，於是RUE便上前調查，原來這顆星是由Duke假扮的，之後二人便打起上來。當RUE回到卡路拿鎮的時候已是夜深的時份，唯有回到宿屋的房間休息。在睡覺時，RUE發了一個惡夢（Claire被殺的記憶），最後他被這惡夢弄醒了。RUE收集的村民情報中，Popleplul人最大機會出現的地方就是卡路拿森林。在卡路拿森林裏，RUE終於發現Popleplul人，而且亦看見他正被Blood & Smoky兩兄弟欺負。RUE在打退他們之後，Popleplul人便獨自回去Mell的身邊。當RUE再次走到Mell的工作室時，Mell便將キューブ的使用方法告訴RUE。

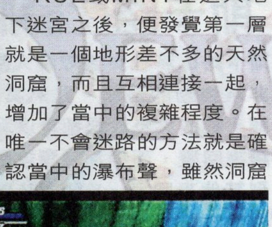


共通MAP攻略

地下迷宮第一層



RUE或MINT在進入地下迷宮之後，便發覺第一層就是一個地形差不多的天然洞窟，而且互相連接一起，增加了當中的複雜程度。在唯一不會迷路的方法就是確認當中的瀑布聲，雖然洞窟與洞窟之間互相連接，但瀑布聲的大小卻有不同。其中當然會有最快捷又可以拿到ITEM的方法：左、左、左、右、瀑布、上、右、瀑布、上、左(右：ITEM)、左(右：ITEM)、左。



地下迷宮第二層

地下迷宮的第二層同樣由相同形狀的地形所組成，不過前進的路就只得一條。途中會有利用跳躍來通過的毒沼澤，及放置了圖案石板的石板房間。MINT可以利用水魔法作遠處攻擊，而不需要埋身肉博；RUE則要變身為在森林的ガーゴイル利用其超音波攻擊。最後的一塊石塊會收藏在大冰塊的後面，利用ミミ田的火炎或火魔法將冰塊融化。當收集所有石板之後，就可用通道中間的捷徑回到第二層的起步點，這時畫面上應該出現了六塊石板，MINT和RUE就要在石板上從右至左順序踏上，便會上到落下一層的地方。





地下迷宮第三層

到達第三層後，MINT或RUE走上長長的斜坡後，就再次遇上另一主角。當傾談了二、三句，便會開始將大石滾下而撞開那厚厚的石壁，不過大石滾下時是向著主角們的方向，所以要快速地跑向起步點的凹位回避。被大石追趕時，頭頂的石頭會跌下來，回避的方法(以玩者視點)：左、右、右、右，不過最後一刻會有兩塊石頭平排跌下，所以事先要停一停回避，之後再向左邊走(大石後面會HP回復)。當石壁粉碎之後，便可到達地底湖，當中亦會再次出現圖案石板，而今次角色則要按照電腦踏上回轉着的石板，最後便可去地下迷宮的最底層。





地下迷宮最底部

MINT和RUE利用石板抵達地下迷宮的最底層後，守護艾路羅工作室的斯卡路比詩杜就會在途中出現。以冷靜的攻擊擊倒斯卡路比詩杜的他們再次乘坐石板去到位於頭頂的艾路羅工作室底部，以魔法師之館取得的鑰匙來開啟工作室。當回程時，剛得到的古代ITEM卻被Bell他們奪去，雖然想追他們取回ITEM，但中途再次遇上斯卡路比詩杜，而今次不論怎樣攻擊都不能將牠擊倒，RUE唯有逃走，不過登上螺旋式樓梯後，而斯卡路比詩杜亦死纏難打的追上來。這螺旋式樓梯上會不斷有大鐵球滾下，而後面就有斯卡路比詩杜緊隨在後。為了成功地跑完這螺旋式樓梯，及擺脫斯卡路比詩杜的追捕，平時要利用內側的優勢拉開距離，而大鐵球滾下時則跑到外側回避，不過要注意斯卡路比詩杜會在後段路程不斷加速。





メルのアトリエ
三種MINI GAME

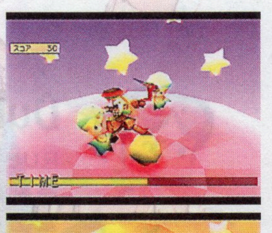






CLEAR

攻擊畫面中行走中的キノコボーヤ，而攻擊蹲下的キノコボーヤ則會被反擊。目標就是超過200分。







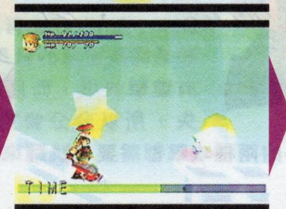


CLEAR

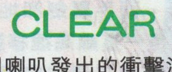
將喇叭飛出來的球拾取，而連續取得同顏色就可令得點增加，不過黑色則會令減低得點。目標同樣超過200分。





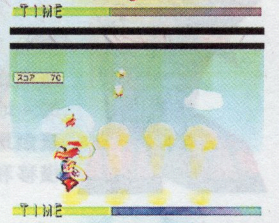






CLEAR

利用喇叭發出的衝擊波將飛近喇叭的鳥兒擊倒。目標同樣超過200分。



BATTLE攻略

拿杜米亞

拿杜米亞的攻擊有三種，在近距離時，會衝向RUE，需要以逆方向跳躍來回避。遠距離時，會跳向RUE所站的位置，而兩種攻擊發動之後，牠都會緩步走，這個就是反擊的時候，當攻擊了二、三下後便要離開牠，否則會被牠的頭拋到館的另一邊。



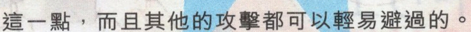
斯卡路比詩杜

斯卡路比詩杜負責守護大魔導士—艾路羅的工作室，而牠是一種非常強勁的怪物。雖然其HP少，但被牠擊中的DAMAGE都不輕。牠的火炎攻擊都可以利用垂直跳躍來回避，而牠那跳躍攻擊則可跳到其他來回避。RUE和MINT可在牠攻擊後停頓片刻的時間，或使用火炎攻擊進行反擊，但不要向牠的正面跳去。



Starlight Duke

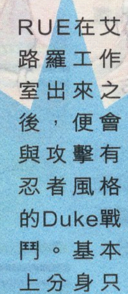






當他站立時會有很高的防禦力，就算RUE的攻擊亦不能產生DAMAGE，而反擊就在Duke跌倒在地上的時候進行，而每次只可攻擊1~2HIT。由於流星大回轉會追擊向角色的背後，所以反擊時要留意這一點，而且其他的攻擊都可以輕易避過的。

Duke（RUE）





RUE在艾路羅工作室出來之後，便會與攻擊有忍者風格的Duke戰鬥。基本上分身只是四處亂走，而手裏劍和地走才是用來阻擊的。地走只是一直線高速移動+衝擊波，而手裏劍則向前面的三個方向投出，這些可以用橫移和跳躍回避。

Bell（MINT）





MINT在艾路羅工作室出來之後，所遇上的對手便是沒有時間制限地使用魔法的Bell，而MINT唯有用格鬥技來挑戰。三種攻擊最需要留意的就是圍著Bell的光彈，其不單有連擊效果，而且還要在一段時間後才會消失，所以分分會死在其手下，最好遠離為妙，而另外的兩種攻擊都需要以跳躍來回避。

快速攻略流程

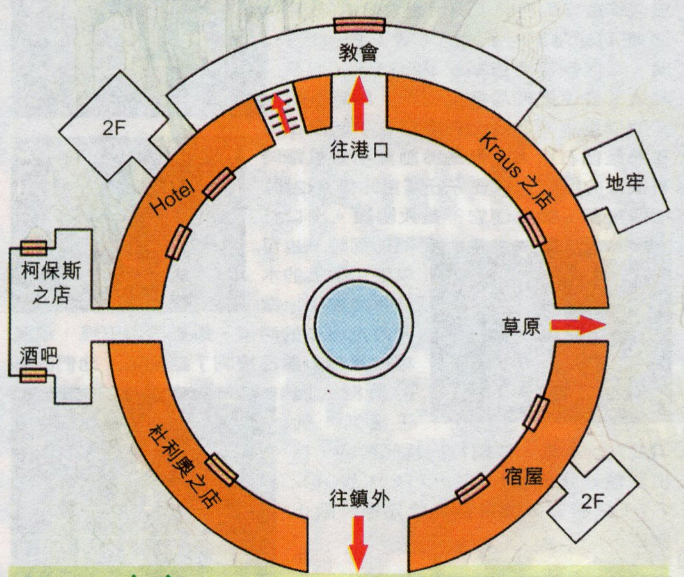
RUE編

- カローナの港
- カローナの街
- カローナの森
- カローナの街
- 地下迷宮
- カローナの街
- 湖畔
- メルのアトリエ
- カローナの森
- カローナの街(夜)
- カローナの街
- ゴーストテンプル
- カローナの街
- ゴーストテンプル
- 怒りの山
- カローナの街
- カローナの森
- メルのアトリエ
- カローナの街
- 湖水の遺跡
- カローナの街
- マヤの塔
- ヴァレンの聖域
- The End

MINT編

- カローナの港
- カローナの街
- カローナの森
- カローナの街
- 地下迷宮
- カローナの街
- 湖畔
- メルのアトリエ
- カローナの森
- カローナの街(夜)
- カローナの街
- ガムル樹海
- カローナの街
- 怒りの山
- カローナの街
- カローナの森
- メルのアトリエ
- カローナの街
- 湖水の遺跡
- マヤの塔
- カローナの街
- カローナの森
- 地下迷宮
- カローナの街
- マヤの塔
- ヴァレンの聖域
- The End

卡路拿鎮



Kraus之店

Kraus、Mira和Elena所居住的房子，當他們到過森林之後，Kraus之店就成為探索「遺跡」的據點，所以這裏亦是分擔了不少故事情節的地方。

杜利奧之店

RUE和MINT共通的武器店，當中可以購買各種增加角色攻擊力和防禦力的裝備，而打倒的怪物可以在這裏售出。

柯保斯之店

這裏只會售賣令能力上昇的ITEM，不過最低便宜都要30000G(非常昂貴)，「幻之酒」可以在這裏售出。

教會

在這裏可以利用捐獻來得到不同的錢幣(錢幣=CONTINUE)

酒吧

雖然看似一間普遍的酒吧，但其中售賣三種回復程度不同的飲料，而且亦有增加變身怪物後的能力。

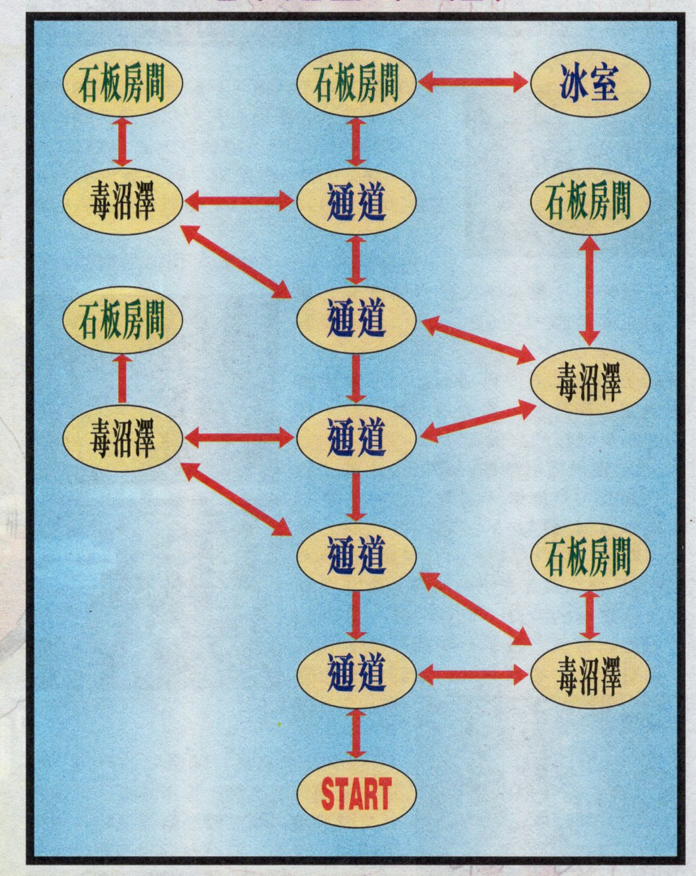
宿屋

當中可以讓角色得到回復HP，以及SAVE自己的進度

HOTEL

每次要500G來投宿的高級酒店，當然平時到宿屋就可回復HP，不過當中會發生「夢見石」EVENT

地下迷宮(二層)



地下迷宮

第一層

夜之石×1
月之石×1

第二層

幻之酒×1

第三層

傳說之劍×1

工作室

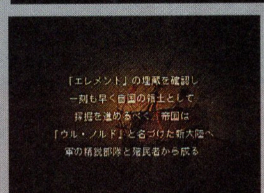
Bronze Coin×4
Gold Coin×1

ITEM 一覽

魔法師之館

月之石×2
Sliver Coin×1

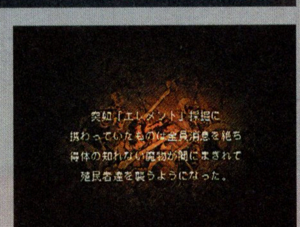




PS	
製造商：SCEI	售價：5800日圓
發售日：發售中(10月14日)	
容量：CD-ROM	記憶：1 Block
ARPG / MEM / 對應Analog手掣 / POS對應 (+9 Blocks)	

一個因為改朝換代，鬥爭停息下來，人們向蒼海洋尋覓新天地的時代。

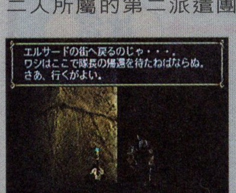
一個名為「巴魯茲」的帝國，找到了一片充滿魔法的地方，在這片被稱為「烏魯．奴爾特」的大地，人們發現魔法的力量，是來自稱為「元素」的礦物裡，並且找到豐富的礦藏。然而在這群殖民展開開礦時，遭到不明來歷的魔物襲擊。



人們在無意中打開了魔界之門招來了惡果。這群從古遺跡中復活過來的黑暗使者，要利用「黑暗元素」的力量把他們的魔王復活。得知殖民遇害的帝國，決定再派遣調查團到當地對付那些魔物，然而……

逃出生天

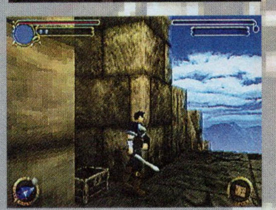
當艾爾(玩者)醒覺過來的時候，發現自己尚未死去，只見隨隊的魔法師華度(ワドー)在旁坐了下來，看來他已經筋疲力竭。替艾爾療傷後，華度感到這次任務也會是失敗收場，看見那些魔物有著軍隊般的行動模式，他理解到第一次派遣團全滅的理由。而二人所屬的第二派遣團主隊，也因魔物的奇襲而潰不成軍，只餘下在隊尾的他們二人及隊長加布拉斯(カプラス)所帶領的精兵。華度決定留下等隊長從六芒星遺跡(ヘキサルキア)的深處回來，著艾爾去回去市鎮艾魯沙特(エルサード)，把消息傳回去巴魯茲。



此時傳來了一陣震動，相信是魔族的黑暗元素帶來，華度著艾爾盡快離開，並交了一隻「華度戒指(ワードリング)」及一顆「元素水晶(キーエレメント)」給艾爾。裝備了華度戒指便可增加能力值直到離開迷宮，而元素水晶則是增加視野，打開機關及寶箱的必備物。



向右走再轉右便會見到通道出去，到了外面後，華度會一直教玩者一些基本的操作及機關運作的技巧。在通道上會拾到藥草(ヤングハーブ)、紅礦石(赤の砿石)及第二顆元素水晶。進入房間後會遇上偵察隊的隊員力奇(レギ)，受到重傷的他還有氣力說了一些話，最後他叫艾爾替他找一名第一次派遣團生還的偵察兵史比加(スピカ)，之後便氣絕身亡了。



利用元素水晶打開房間的門後，終於在裡面遇上了加布拉斯隊長，他決定替艾爾開路，讓艾爾能離開遺跡，把消息傳回去帝國。雖然有兩頭體形頗大的魔物，但是在隊長的協助下，很輕易便收拾了牠們。之後他便教了艾爾一招「露拂」，用以對付在半空的敵人，之後便前往尋找華度去了。跟著的房間會遇上機關，首先拉下右面牆壁的把手令台座出現，再把水晶放上台座，那塊浮台便會動。因為沒有水晶會看不見路，所以當浮台移動中央時便拿走水晶，經浮台跳到對岸。之後在通道會有鐮刀侍候，利用最古老的方法，貼著一邊牆跑過去便成，而通道中央會遇上隊員之一的波爾哥(ボルコ)，他因為避不開鐮刀而被困，而他會把照明彈交給艾爾，的確運用魔力的東西，對於力量型的他完全無用武之地。



穿過了另一組鐮刀後，來到一個有幾隻蜜蜂飛舞的房間，利用剛才學得的「露拂」便可輕易解決了牠們。到了下一個房間，華度說穿過這裡便是出口了，但是魔族不會這麼輕易讓艾爾走。的確，當艾爾調查那石像時，它自己站了起來！雖然是個石巨人，但是揮動其手臂攻擊時有很大的空隙，只要好好運用防禦(R2鈕)擋開攻擊，要打倒它不是太困難。出口打開的同時，也可以使用手上的水晶打開寶箱，當艾爾走出去的時候，震動再次出現，華度相信黑暗力量已控制了這個城，他們的目的是把大魔王復活，他叫艾爾到烏魯．奴爾特的其他遺跡，找出四個球狀元素(グローバルエレメント)，只有它才能對抗黑暗元素，阻止魔族……





被遺忘的鎮

3日之後……

艾爾再度醒來，發覺自己不再身處遺跡，而是處於相信是旅館的地方。此時眼前出現一名女子，她叫美娜(ミラ)，是這旅館的主人。據她所說，艾爾是三日之前被人送來的，而那一天遺跡發生了大地震，鎮上大部分居民因為害怕起來紛紛逃回本國去了，鎮上只餘下他們一群看著店舖的人，雖然他們都很害怕黑暗元素最終會毀滅這裡，但是他們也相信派遣團會保護他們。



當艾爾準備離開旅館時，美娜告訴艾爾把他救回來的獵人卡比娜(カペラ)想見他，而卡比娜家的位置，可以問在廣場的商人哈馬爾

(ハマル)。出到廣場，一名男子叫艾爾，相信他就是哈馬爾了，他會告知玩者整個鎮的結構，此外平時可找他購買道具或者玩卡牌遊戲。

據哈馬爾的指示，向北沿河岸去便到了卡比娜的家，她說派遣團所到的遺跡發生了異變，相信是地下城發生了些什麼事。另外南方的草原之遺跡好像藏著那些叫球狀元素的水晶，她亦叫艾爾去調查一下。

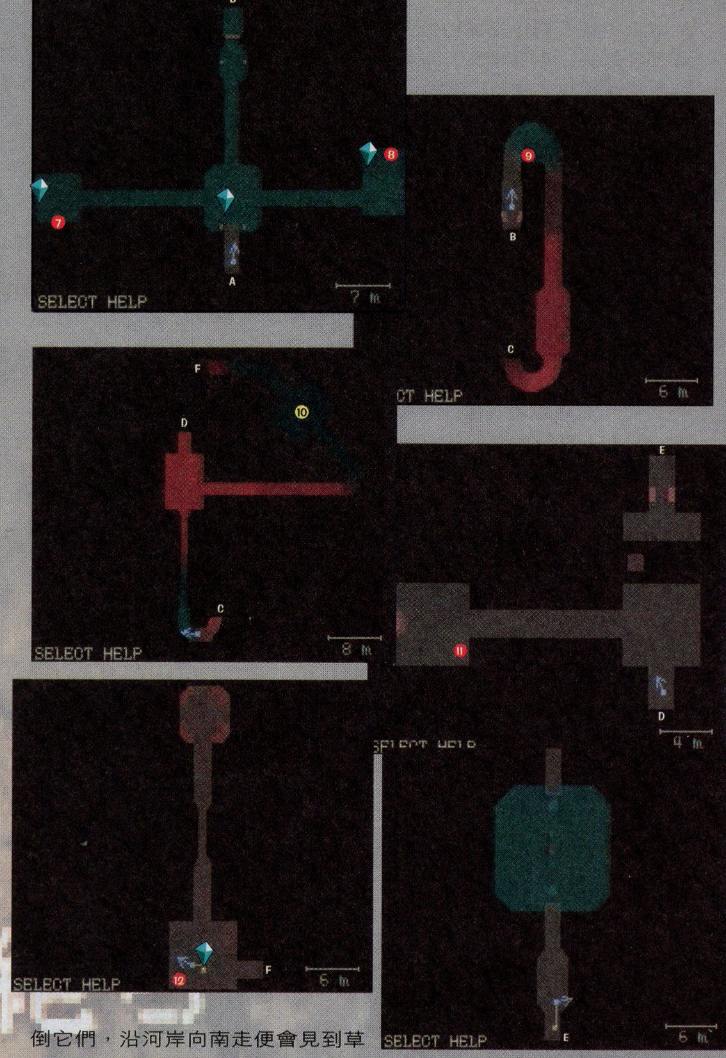




草原之遺跡

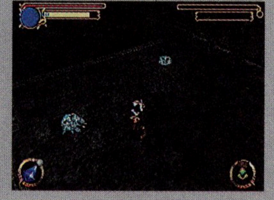
在東面的出口出去，便是連接著大部分地方的草原，那裡有著不少史萊姆，由於體形細小，需要利用下段攻擊(按著R2按×)才能打倒它們，沿河岸向南走便會見到草原之遺跡。而沿途會拾到一些稱為Skill Coin(スキルコイン)的硬幣，可用來增加Skill point，學習更多攻擊技的寶物。





進入後，由於沒有元素水晶在手，周圍一片漆黑，只要打倒那一頭公豬便會得到第一顆元素水晶，此外要留意的是，沒有元素水晶的情況下攻擊敵人是會扣skill point的。然後往東面的通道進去，便會找到save point及第二顆元素水晶，而save point是可以補充元素水晶的光芒的。往西邊的房間會觸動陷阱，打倒那兩頭豬後便可得到第三顆元素水晶發及解開機關。利用元素水晶打開北面的門，到了下一層，雖然眼見只有公豬，然而還有隱了形的蠍子，只有利用下段攻擊才能打倒，若不想跟看不見的敵人戰鬥，不斷的跳也可避開牠們。跟著便會遇上跌下來的石轟，先打倒路上的豬，再看著石轟的影子便可避過。

到下面房間再打倒兩頭豬後，先向北走，把房間裡的骷髏兵打敗，要留意他們會用盾擋著對方的攻擊。之後往西邊的房間，有休憩的水池及save point，另外亦可得到「皮甲(革のよろい)」。而先前房間的那兩個台座，左面那個是假的，放上元素水晶後會變成怪物，而右邊那個則會停下那浮台，拿得四顆元素水晶後便經夾縫跳到下一層。雖然防禦力高了，但是對那兩隻骷髏兵還是不要掉以輕心，打倒後向北走便到達解開封印的房間，那四個台座分別發出四種顏色的



光芒，根據石碑上所記載的文字：「日光從海洋照耀，紫色雲路歸到森林。」，把四顆水晶順次序放上紅、藍、紫、綠四個台座，封印便會解開，夾縫對面的門亦打開了。取回四顆水晶後便沿路回到上一層，中途會遇上有蠍子的房間，只要在中央的台座放上水晶，便可看見那些蠍子，打倒牠們後可得到這個遺跡的地圖。



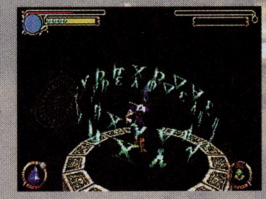
進入夾縫對面的門，便會進入首領的房間。首領是一頭地獄犬，基本上只會跑過來撲擊，只要向著牠舉盾防禦便不會受傷，而牠在撲擊後也會較接近，玩者便可立刻攻擊。當地獄犬的體力少於1/3時，牠便會變成紅色，除了撲擊外還會噴火，但只要在射程外便沒問題。

打倒了地獄犬後，艾爾便往深處前進，那時加布拉斯出現在房間入口。「…看來不用我出手幫忙也沒問題吧。…雖然未熟練，但是資質不錯。跟我同樣是還未可信賴的劍士呢。若然要繼續獨上征途，要快點提升劍術才行。」

「不過，那可惡的奴古爾(魔族)…竟能在有結界的情況下，把怪物送來這麼深的地底…相信是一個力量不弱的召喚士所為。要到街上調查一下才可…」



到了深處的房間，艾爾看見那巨大的水晶，相信就是華度所說的球狀元素吧。「欲得到神聖光輝的人啊…那掌管著指引新運命的証明，帶走這個真正的光芒啊…」當艾爾走近那水晶時，那聲音再出現「給神聖權利者的試練，現在，展開了…」，艾爾亦獲得了第一顆球狀元素。把那些原先封印了的寶箱打開後，便可離開遺跡。



魔族交鋒

此時，加布拉斯正在遺跡入口遇上魔族。

加布拉斯「果然來了，這些可惡的卑鄙奴古爾。讓我順道替同伴們報仇吧！

艾克杜魯斯「啊，這些下等的人類兵士竟然還生存著…確是意料之外。

「我是為了替被你們所殺的同伴們的靈魂報復而生存下來的…無論如何先把你們打進地獄去才算。

「哼…這次是你的惡運不夠強才放過你。…不過沒有下一次啊。」

説畢那人便跟魔物一起消失了。



「好啊，在我的眼尚未漆黑之時，絕對不會這麼輕易放過你們！就算追到天涯海角，仍然會一個不留，通通殺盡！走著瞧吧！

「艾爾・迪德啊…現在是為了攪亂敵人而單獨行動著。你那方應該沒問題吧。相信你可以的…」加布拉斯留下了這句話離開了遺跡。

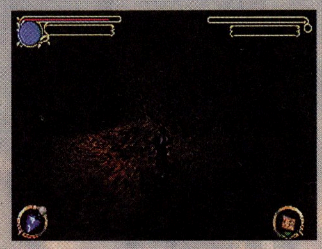
派遣團？



當回到草原後，會發現有一條小橋上北方，在那裡會遇上哈馬爾。他告訴艾爾本來往瀑布收集草藥，不過回來時看見一群看似派遣團的兵士向瀑布進發，不知道發生了什麼事。

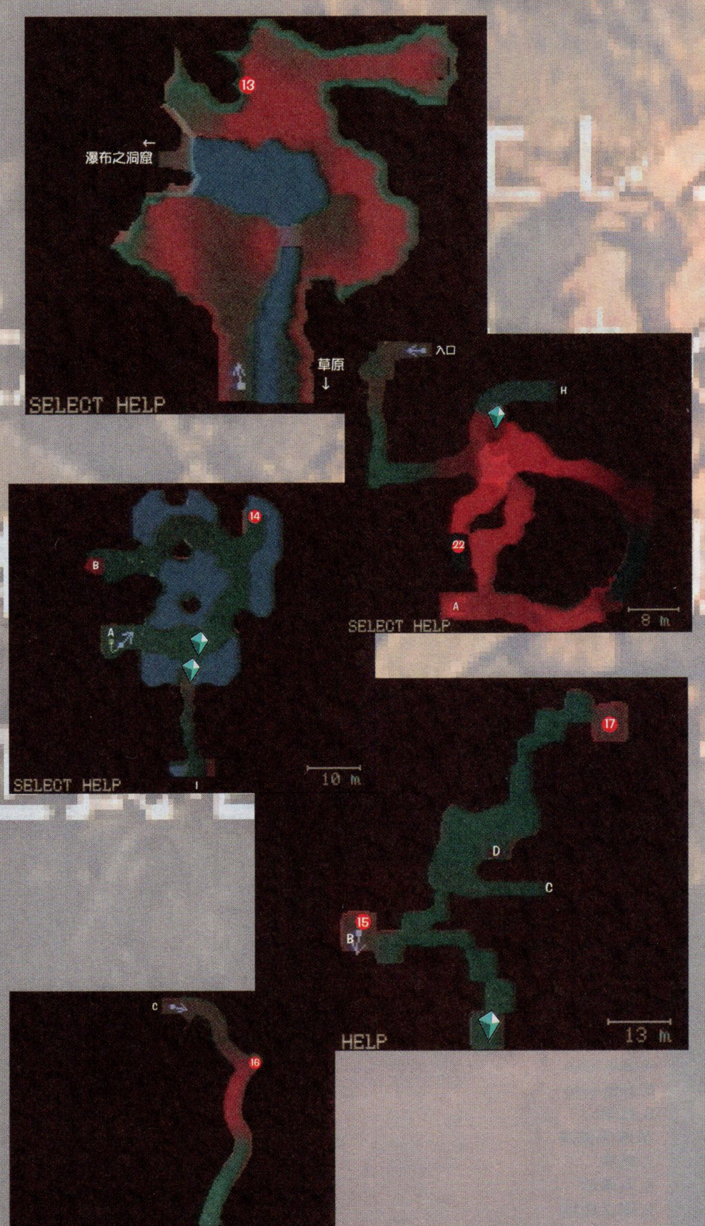
從哈馬爾那裡補給了藥草後，若還有點錢的話，不妨回鎮買強力一點的武器，此外有一點要注意的，若身上多餘的同類裝備少於兩件，是不能賣給武器商的。此外亦可到鎮西邊跟那些戰士們學習特殊攻擊，到北邊的魔女之家找她學習回復魔法(ヒール)。

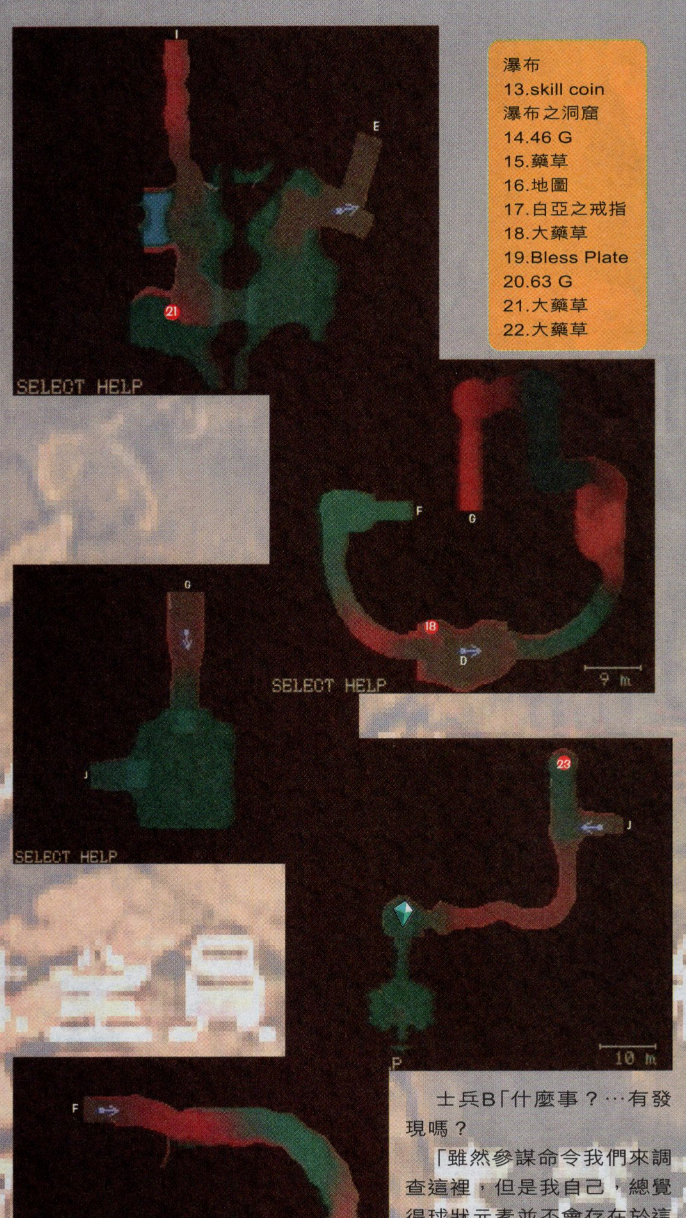
瀑布的洞窟



進入洞窟後，由於很漆黑，加上短期內不會找到元素水晶，所以最好使用照明彈引路。當到達大深洞時，會聽到兩名身份不明的兵士對話。

士兵A「唔…





瀑布
13.skill coin
瀑布之洞窟
14.46 G
15.藥草
16.地圖
17.白亞之戒指
18.大藥草
19.Bless Plate
20.63 G
21.大藥草
22.大藥草

士兵B「什麼事？…有發現嗎？

「雖然參謀命令我們來調查這裡，但是我自己，總覺得球狀元素並不會存在於這種鬼地方。

「…唔，雖然知道那個推測不太值得相信，不過…我們對任務，不能說任何不平不滿的。快找到球狀元素，把它帶到參謀那裡吧，明白嗎？

「係，係，知道了……」

先向西北方走，打倒那食人花之後，走到盡到跳若落下一層，便會找到一顆元素水晶。跟著再跳到下一層，往東面走找到一個save point，之後沿右邊的牆走，避開那些甲蟲，跳上一層後，走到路的盡頭跳下去。





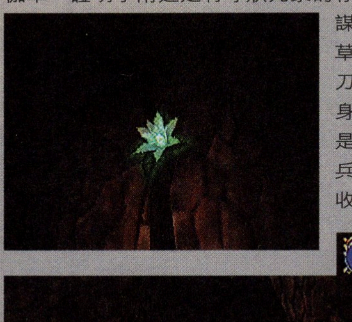
到了下層後向前走，會找到第二顆水晶。然後從左邊的路走，會遇上兩隻半人魚，利用之前對付骷髏兵的方法對付便可。跟著在右面的路盡頭找到一朵花，它既是寶箱，也是補充水晶光芒的地方。再沿左邊的路走到盡頭跳下去。

到了下層，摘下花朵後往左走，會再遇上那兩名士兵。到了一個廣闊的房間，先由右面的蜘蛛網往上走，那條路會通往之前拿不到的那顆水晶那裡，而且會得到洞窟的地圖。拿到水晶後沿路回去，之後往南方的房間得到第三顆水晶。再往北面的房間，那花朵藏有一只防毒的「白亞之戒指(白亜のリング)」，跟著便從大房間中央的洞跳下去。著地時真真正正的遇上了那兩名士兵，相信他們是知道第二派遣團的事的，之後那個被稱為副隊長的走了，另外一人留下來對付艾爾。基本上他只會射箭，雖然會用弓擋著攻擊，但只要對他作埋身攻擊便全無反擊之力，艾爾很輕易便收拾了這個傢伙。向著有紋章的那邊走，最後便會遇上大蜘蛛擋路不能前進，其實那裡是有三個台座的，只要水晶的光芒充足便看得見，只要打熄台座上的黑暗火炎，便可放上水晶，令擋路的蜘蛛消失。

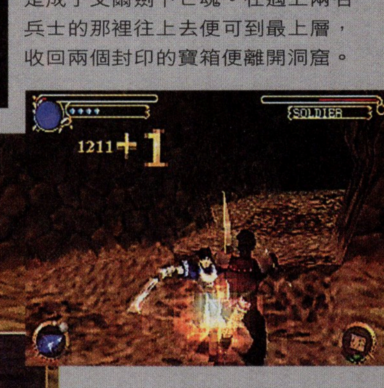




回收水晶後，繼續前進便是首領毒蜘蛛的房間，由於牠的行動較為敏捷，加上只有頭部及胸部才會受到攻擊，所以最好是貼近牆壁，擋住牠衝來的攻擊後，以大斬(防禦時按上+×)作出反擊。有時牠會爬上牆壁，放出小蜘蛛及黏液，只要小心繞過黏液，小蜘蛛也不難應付。打倒毒蜘蛛後便可前往洞窟深處，那裡有一個save point，最好先記錄一下，跟著便繼續前進，中途會拾到第四顆水晶，之後便到了一個有四個台座的房間。把四顆水晶都放上台座後，崖上的花便會盛開，並留下一棵名為「夜伽草」的植物。



當艾爾拿著夜伽草離開時，遇上了那名副隊長，他知道艾爾手上的是夜伽草，證明了附近是有球狀元素的存在，不過首先是得到夜伽草向參謀交代，於是便向艾爾搶奪夜伽草，他既會射箭，近身時又會用刀，是個難纏的傢伙，不過論到埋身攻擊，絕非艾爾的對手，結果也是成了艾爾劍下亡魂。在遇上兩名兵士的那裡往上去便可到最上層，收回兩個封印的寶箱便離開洞窟。



待續…

Brightis

TEXT：SAM



DC
製造商：NEC Interchannel
售價：6800Yen 發售日：發售中
容量：2 GD-ROM 記憶：7 BLOCKS
SRPG/VMS

世界破滅、重生由你決定

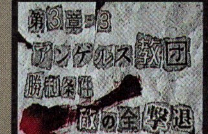
上回提要

為了拯救因犯上七宗罪而被帶走的「主人」杜美娜，艾比路不惜從哥魯哥德監獄中走出來，途中並遇到一班志同道合的同伴，而為了更成功將杜美娜救回，艾比路於是接受大神官約哈尼的提議，到太陽之神殿，找尋傳說中的「大邪神之鎧」。

第三章「太陽之神殿」

第三章流程表

利比拉之街
▼
3-1 潛入
▼
3-2 為誰而戰鬥
▼
露比露比的加入
▼
3-3 安基魯斯教團
▼
3-4 愛人輪舞
▼
3-5 大邪神之鎧



3-3「安基魯斯教團」

故事簡介

得到露比露比的幫助，實力方面當然增強了不少，眾人於是繼續向封印之間進發。可是此時有一名信者帶同一隊敵人攔截眾人去路，並說露比露比是背叛者。原



來這名信者聽到露比露比剛才的説話，所以立即通風報信，並帶來了大批敵人。

勝利條件

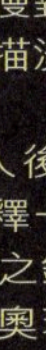
敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
信者（三名）	4
十字兵（兩名）	8
保爾斯特（兩名）	5
回復師（兩名）	5
強信者	7

每章攻略

由於今場戰鬥中敵人中會有兩名回復師，所以大家的攻擊重點便要放在他們身上，而在左上方會有兩名十字兵，大家只要不接觸到他們的攻擊範圍，他們也不會主動攻擊的，所以大家應向前邁進。這時大家可以採用兩種方法對付敵人，第一就是先對付兩名回復師，令敵人不能因此而回復體力或再次復活。另外第二個方法就是集中攻擊回復師以外的敵人，因為回復師的直接攻擊力都比較低，根本不足為患，倒不如先擊倒其他敵人，然後才慢慢對付回復師也可。當擊倒眼前的敵人後，便可以輕描淡寫地對付餘下兩名十字兵。



當擊倒所有敵人後，約哈尼亦於此時為眾人解釋一下大邪神之鎧的來由。原來世上共有七具大邪神之鎧，分別是地獄之大邪神「麥塔朗」、炎之大邪神「奧璃勒」、水之大邪神「沙利勒」、大地之大邪神「米迦勒」、大氣之大邪神「那古勒」、太陽之大邪神「拉法勒」與及生命之大邪神「迦布利勒」，而傳說中提及只有白翼的人才有資格穿上大邪神之鎧，而穿上後便能獲得強大力量，故此黑翼人為免白翼人反抗，所以便將大邪神之鎧放在封印之間內。（之後會出現直接往封印之間或到街上的分歧點，選擇往封印之間便會進入3-4「愛人輪舞」。）

3-4「愛人輪舞」

故事簡介





來到封印之間之前，約哈尼提議大家兵分兩路，以防敵人的埋伏，並決定以露比露比和加爾斯二人同隊，可是二人卻有點意見不合，不過為了大局著想，他們還是找另一入口進入封印之間。不久其餘的人亦進入封印之間，可是卻見不到二人的蹤影。個性急躁的尼保洛斯見二人還未來到，於是不理一切便衝入封印之間。這時封印之間內原來已有敵人正等待眾人到來，而敵方為首的更是約哈尼認識的尤達。尤達為了打擊約哈尼的鬥志，便說出露比露比為了幫助其研究，於是穿上邪道騎士之鎧，而邪道騎士之鎧有吸收生命力的能力，所以露比露比現在的生命已所餘無幾。就在二人你一言我一語之間，露比露比和加爾斯亦在尤達身後出現，尤達於是命手下攻擊眾人。

勝利條件

尤達之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
愛人（六名）	5
愛人（三名）	4
尤達	12

每章攻略



由於露比露比和加爾斯最初出現的地方十分接近尤達，所以玩者首先應將二人移動到右邊的樓梯處，以便會合其他同伴，而在下層的我方則可以兵分兩路，從兩旁樓梯向上攻。將所有愛人都擊倒後，眾人便可以夾攻尤達了，可是當眾人將尤達擊倒後他便會撤退。



大邪神之鎧「麥塔朗」就在眾人面前，而此時約哈尼更說出大邪神之鎧要利用生血開封才可，而且並不是人人都可以穿上的，如果普通人穿上的話，便會被鎧甲反噬而死，但是給有特殊資格的人穿上的話，那人便可以得到「大邪神之力」，而約哈尼更說出因為艾比路在哥魯哥德監獄內所發出的光芒，所以感到艾比路就是穿上鎧甲的人選。

3-5「大邪神之鎧」

故事簡介



艾比路為了得到強大力量，於是忍著痛楚，將背上的白翼折斷，而大邪神之鎧「麥塔朗」亦因為艾比路的血而得到解封，並自動裝備到艾比路身上。穿上大邪神之鎧的艾比路，身上散發著一陣陣耀眼光芒，而尤達見邪神已經復活，便決定以大善神撒且之名，將眾人一舉消滅。

勝利條件

尤達之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
愛人（三名）	7
愛人（兩名）	6
愛人（兩名）	5
D召喚師（兩名）	5
尤達	13

每章攻略



今次尤達除了會帶領其愛人手下外，當中還會有兩名D召喚師，他們兩人都是會使用魔法的角色，所以玩者要分外小心。大家不妨先將那兩名D召喚師逐一擊至死滅，而尤達由於會在地圖下方的位置徘徊，所以大家在擊倒D召喚師後便可將其餘的敵人消滅，然後才慢慢對付尤達。



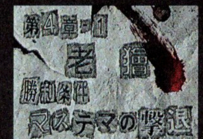
眾人終於將尤達再次擊倒，約哈尼於是質問他其他大邪神之鎧的所在，但他說只知道其中兩具的位置，一具在大混亂之街而另一具在暴食之街，而且兩具鎧甲都在當地支配者手中，而幕後操縱者正是安基魯斯教團，至於杜美娜則被教團的直轄部隊帶到總本山之上，可是連尤達也不知總本山的正確位置，眾人為了取得更強大的力量，於是向著大混亂之街進發。

第四章「旅之途中」

第四章流程表

尼保洛斯ROUTE

4-1「突如其來的思鄉病」
▼
朱露或奧斯卡的加入
▼
格鬥場
▼
4-2「錦標賽一回戰」
▼
4-3「錦標賽二回戰」
▼
分歧
ZERO ROUTE
4-4「血戰」（ZERO 加入）
或
西法魯 ROUTE
4-4「血戰」（沙夫基娜加入）
比利保 ROUTE
4-1「老獪」
▼
4-2「絆」



4-1「老獪」

故事簡介



眾人向著大混亂街出發，不久便來到附近的山頭，此時尼保洛斯說這裡是他的故鄉，而原來比利保的家亦在附近，而且兩人亦想回去探望自己的家人朋友，艾比路於是決定跟比利保返回他的村莊。可是當眾人回到村莊的時候，卻有一班老兵在守著村口。眾人見他們目露凶光，當然解釋並無惡意，可是他們全不理會，更與眾人戰鬥起來。

勝利條件

馬斯達馬之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
老兵（十名）	6
馬斯達馬	7

每章攻略

雖然敵人全是黑翼，可是眾人為表友善，所以只能將他們擊倒，



絕不可以令他們死滅，而勝利條件方面雖然説明擊倒馬斯達馬便會勝利，可是我方最好還是將其他敵人先擊倒，然後才將馬斯達馬擊退，因為如果不將其他敵人擊倒的話，之後便不會有經驗值，但如果將所有敵人都擊倒，這樣在完成戰鬥後便會得到更高的經驗值。



眾人將馬斯達馬擊退後，便往比利保的家進發，可是這時比利保卻不肯回家，原來他怕家人見到背上的白翼而不歡迎他，但經過眾人的開解後，比利保最後都帶領眾人回到自己的家。在回比利保家之前，眾人會遇上一名黑翼女子MICHETTE。（與MICHETTE的對話當中會出現不同的選擇，會影響跟著的故事發展。）不久眾人來到比利保的家門前，可是卻遇到一名男子，他並聲言眾人不要在村長家前生事，原來比利保的父親就是村長，約哈尼於是請求此男子替其通傳一聲，説村長的兒子比利保就在門外，但此男子並不理會。不久比利保的父親亦走出來，當他見到比利保背上的白翼後便下逐客令，並派出五名樣子古怪的人出來對付眾人。



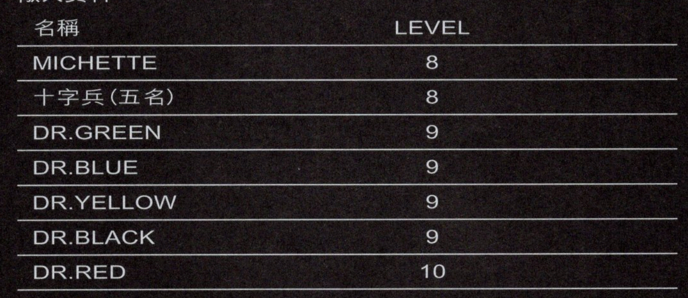


4 - 2 「絆」

勝利條件

敵之全擊退

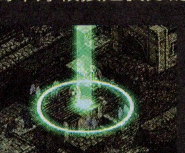
敵人資料

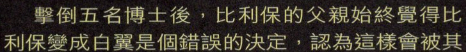


名稱	LEVEL
MICHETTE	8
十字兵（五名）	8
DR.GREEN	9
DR.BLUE	9
DR.YELLOW	9
DR.BLACK	9
DR.RED	10

每章攻略

今場戰鬥中敵人大約會在兩個位置出現，一個是上方較高的位置，另一個就是我方的附近，而幸好較接近我方的敵人人數並不多，唯一較有威脅的只是MICHETTE及兩名博士DR.GREEN和DR.BLUE。大家可先將最接近我方的MICHETTE擊倒，然後才對付DR.GREEN和DR.BLUE，因為他們都會使用攻擊和回復魔法，如果不先擊倒他們便會後患無窮。跟著大家便可移動到較高的位置，準備對付其餘三名博士及三名十字兵。





擊倒五名博士後，比利保的父親始終覺得比利保變成白翼是個錯誤的決定，認為這樣會被其他黑翼排擠。原來比利保的父親還是關懷自己的兒子的，而此時其母親亦走了出來，並對比利保説只要兒子得到健康快樂，就算是黑翼還是白翼也不重要，而且兩人更會支持比利保的決定，比利保聽後十分感動，並承諾當完成旅程後便會回來。





4-1「突如其來的思鄉病」

故事簡介

眾人向著大混亂街出發，不久便來到附近的山頭，此時尼保洛斯説這裡是他的故鄉，而原來比利保的家亦在附近，而且兩人亦想回去探望自己的家人朋友，艾比路於是決定跟尼保洛斯返回他的故鄉，可是由於天色已晚，所以大家只好暫時休息。在休息期間，尼保洛斯與艾比路正談起何為愛，原來他並不理解艾比路所謂的愛，而自己亦只是為自由而戰，但突然之間，加爾斯發現附近好像有埋伏，原來是一班盜賊，而且來勢洶洶，眾人只好迎戰。



勝利條件

盜賊團親分之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
盜賊團子分（八名）	7
盜賊團親分	8
奴隸	6
奴隸（兩名）	2
奴隸	5
邪道騎士	9

每章攻略

由於眾人的出場地方會在較高位置，而盜賊團親分和邪道騎士都在較低的地方，所以大家只好先對付附近的敵人了。可是玩者要留意一點，就是敵人當中會有四名是白翼的奴隸，玩者最好不要將他們擊倒，因為這樣便可以取得更高的經驗值。



將盜賊團親分擊退後，眾人更將當中的白翼奴隸救了出來，而其中有一名名叫達洛姆的奴隸，竟是尼保洛斯的舊同伴，可是他因在戰鬥中受了重傷，現在已經奄奄一息，但他仍用最後一口氣對尼保洛斯説出大混亂街的近況。原來大混亂街自從新領主接手後便變了不少，人人都變得十分市儈。達洛姆更請求眾人能出手相助，解救大混亂街的市民，而唯一方法就是參加新領主所舉辦的錦標賽，從而接近新領主，跟著他便死在尼保洛斯的面前，尼保洛斯為了完成好友的遺願，於是馬上起行趕往大混亂街，與此同時，一名神秘的黑翼女子亦一直監視眾人的行動，並十分留意大邪神之鎧的強大力量。

加入新同伴的條件

奧斯卡的加入條件

COURREGES不是主人

在4-1的戰鬥中沒有擊殺邪道騎士

4-1戰鬥後，敵人的總死亡數：奴隸在一半之下，盜賊在一半之下。

朱露的加入條件

奧斯卡沒有成為同伴

在4-1戰鬥中沒有擊殺女奴隸

4-2「錦標賽一回戰」

故事簡介



為了接近大混亂街的新領主，眾人於是參加每逢在週末舉行的錦標賽。眾人來到競技場，看到會場上坐滿了觀眾，心中都感到十分緊張。跟著大家進入選手休息室，而尼保洛斯便對大家説出第一場戰鬥的對手是一班實力非凡的劍鬥士，並提醒各人萬事小心，但比利保始終對自己沒有信心，可是此時比賽亦快將開始，眾人唯有收拾心情準備戰鬥。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
劍鬥士（四名）	7

劍鬥士	8

每章攻略



由於戰場是屬於圓形的場地，所以玩者可以兵分兩路來作進攻，當遇到敵人的時候，便可以以前後夾攻的方法來將之擊倒。另外由於敵人只得五名，而其中一名則只是會使用弓箭的角色，所以眾人不妨使用接近的戰鬥。

眾人輕易完成第一場戰鬥後，工作人員便叫大家到競技場的西館準備下一場的戰鬥。眾人於是走到西館，可是附近正進行著販賣白翼奴隸的勾當，各人當然十分氣憤，但此時有一名身材高大的白翼走了出來，原來他是一名劍鬥士，名叫西法魯，他並說眾人要爭取勝利，因為當眾人勝出下一場賽事後，便會與他遇上，而且他也一直希望能與尼保洛斯作一場決鬥，以決定誰是最強白翼，而尼保洛斯亦説因為西法魯的通風報信，所以自己才會被關進哥魯哥德監獄之中，看來兩人之間有極深的仇恨。話剛說完，第二場錦標賽便要馬上開始。

4-3「錦標賽二回戰」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
劍鬥士(四名)	8
女劍鬥士	9

每章攻略



這次我方會分開兩組圍攻敵人，而敵人方面亦與第一場的差不多，數目方面都是五人，不過敵人當中雖然沒有使用弓箭，可是仍有使用兩格攻擊範圍的鞭攻擊。另外還有一點要補充的，就是五名敵人都是白翼，所以玩者基本上最好不要將他們擊至死滅，否則便取不到更多的經驗值。

4-4「血戰」

勝利條件

敵LEADER之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
劍鬥士(四名)	9
西法魯	10

每章攻略



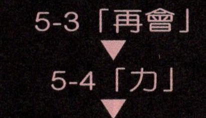
來到錦標賽的最後一戰，而對手則是西法魯。與之前兩場戰鬥都一樣，其敵人的數目亦是五名，不過他們在競技場上的位置卻有點不同。因為在中央的位置，會有一名使用弓箭的敵人，而其他三名敵人和西法魯，則會在場地的上方，可是由於今場戰鬥的主要目的只是將敵人LEADER擊退，亦即是將西法魯擊倒，所以玩者可以不用理會場地中央及其他的敵人，只要集中力量攻擊西法魯便可。

第五章「強欲之街」

第五章流程表

5-1「大混亂街中的妄想」
▼
5-2「賣出的命，被買的力」
▼
5-3「再會」
▼
5-4「力」
▼
5-5「強襲！異端審問會」

5-1「大混亂街中的妄想」



故事簡介



眾人勝出錦標賽後，便繼續在大混亂街中打探情報，而尼保洛斯也發覺街中的人與以往的有點不同，感覺改變了許多。而比利保亦開始擔心其弟巴魯達的安危，可是這時有一名警備兵走過來，並查問眾人來大混亂街的目的，跟著不久又有一名警備兵隊長到來。可是該名隊長卻認得比利保，既然身份已經敗露，眾人唯有奮力作戰。

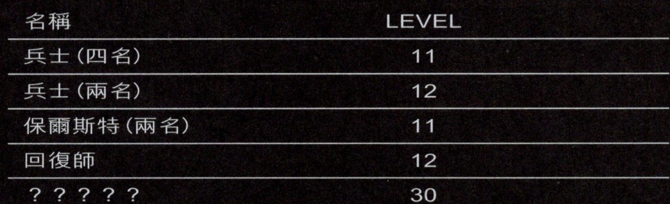
勝利條件

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士	6
警備兵	10
警備兵(兩名)	9
警備兵隊長	11
十字兵(兩名)	11
十字兵	10
回復師	10
見習十字兵	30

每章攻略

由於今場戰鬥中有三名使用弓箭的十字兵和一名回復師，所以眾人應先向他們發動攻擊，而另外敵人中還有一名LEVEL 30的見習十字兵，可是實力太弱，所以不足為患。大家只要先將回復師擊倒，然後對付十字兵，跟著便可輕而易舉地消滅警備兵和其隊長。



警備兵被眾人打敗後都落荒而逃，而此時大混亂街的新領主馬門卻出現在大家面前，並恥笑尼保洛斯白翼人根本沒有自由，一生一世只可以做奴隸，而馬門為了教團那筆獎金，於是命手下對付眾人。

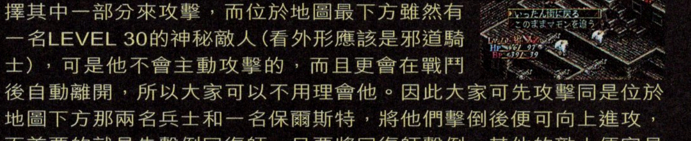
5-2「賣出的命，被買的力」

勝利條件

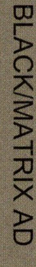
敵人資料

名稱	LEVEL
兵士(四名)	11
兵士(兩名)	12
保爾斯特(兩名)	11
回復師	12
？？？？？	30

每章攻略

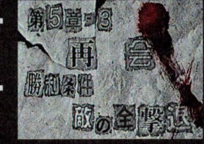


今場戰鬥中敵人會分為兩部分，所以玩者應選擇其中一部分來攻擊，而位於地圖最下方雖然有一名LEVEL 30的神秘敵人(看外形應該是邪道騎士)，可是他不會主動攻擊的，而且更會在戰鬥後自動離開，所以大家可以不用理會他。因此大家可先攻擊同是位於地圖下方那兩名兵士和一名保爾斯特，將他們擊倒後便可向上進攻，而首要的就是先擊倒回復師，只要將回復師擊倒，其他的敵人便容易對付了。當眾人擊倒馬門後，便會出現分歧點，其中一個是返回街

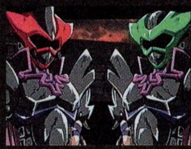


上，而另一個則是追上馬門。（若是返回街上的話，便可進入自由戰鬥，而選擇追上馬門的話，便會進入5-3「再會」）

5-3「再會」



故事簡介



眾人從後追上馬門，但此時馬門卻派出兩名身穿大邪神之鎧的手下，眾人都感到十分驚訝，而約哈尼更表示若要穿上大邪神之鎧，就必須好像艾比路那樣擁有特殊資質，而且更要折掉雙翼，否則會抵受不了強大的邪神力量而死。與此同時，那名神秘的敵人亦再次出現，並觀看這場大邪神之鎧甲之戰。

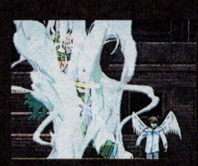
勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
警備兵（三名）	10
兵士（六名）	11
邪道騎士	12
邪道騎士	13
馬門	15

每章攻略

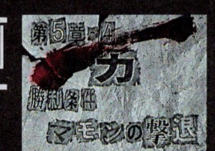


其實今場戰鬥的勝利條件是有點更改的，就是只要將其中一名邪道騎士擊至垂死狀態的話，戰鬥便會終止。可是由於兩名邪道騎士和馬門都在地圖中很高的位置，所以大家只好先將其他敵人擊倒再算。當眾人經從兩旁的樓梯來到上層，便會正式和兩名邪道騎士交鋒，而當將其中一名邪道騎士擊至垂死的時候，戰鬥便會結束。

馬門眼見兩名邪道騎士也不能對付眾人，其中一名更因鎧甲的反噬而死，於是命令另一名邪道騎士向眾人攻擊，可是此邪道騎士又因為害怕而不敢進攻，馬門老羞成怒，便利用魔法將這名邪道騎士擊倒。在慘叫聲中，比利保卻發現這名邪道騎士就是其弟巴魯達。原來巴魯達自少已討厭懦弱的哥哥，而自從比利保到哥魯哥德監獄工作後，巴魯達便為了增強實力而成為馬門手下，並因此而穿上了大邪神之鎧，可是現在已經後悔莫及，巴魯達最後更消失在哥哥懷中。悲痛莫名的比利保，渴望自由的尼保洛斯，再加上兩具大邪神之鎧，兩人於是下定決心，將背上的白翼折斷，結果二人最後都得到大邪神之鎧，而馬門亦再召集另一班手下，準備與眾人再次戰鬥。



5-4「力」



勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士（五名）	11
兵士（三名）	12
回復師（兩名）	11
警備兵隊長	11
馬門	16

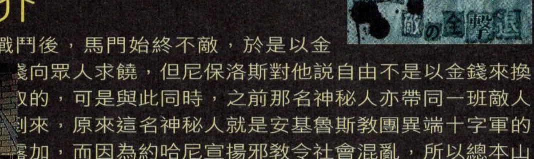
每章攻略

今場戰鬥的地形與之前5-3的一樣，而馬門和部分敵人亦同樣會在較高位置，所以大家可以先處理地圖下方的敵人，而這些敵人當中會有一名回復師，因此大家最好先將他擊倒，以免他能替其他敵人回復體力。當大家將下方的敵人消滅後，便可走到上方對付馬門，由於尼保洛斯和比利保都穿上大邪神之鎧，實力增強了不少，所以今場戰鬥會比較輕鬆。



5-5「強襲！異端審問會」

故事簡介



經過多次戰鬥後，馬門始終不敵，於是以金錢向眾人求饒，但尼保洛斯對他說自由不是以金錢來換取的，可是與此同時，之前那名神秘人亦帶同一班敵人到來，原來這名神秘人就是安基魯斯教團異端十字軍的露加，而因為約哈尼宣揚邪教令社會混亂，所以總本山方面已頒下格殺令，而雙方戰鬥亦隨即展開。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
異端審問官（六名）	13
異端審問官（兩名）	12
邪道騎士（兩名）	14
異端十字軍長	18

每章攻略



在今場戰鬥之中，敵人大致會分為三個部分，在最接近我方及左邊的地方會有共八名異端審問官，而在地圖上方則會有兩名邪道騎士及異端十字軍長露加，所以大家可先擊倒所有異端審問官，然後才對付兩名邪道騎士及露加。另外由於露加是個會使用鎧召喚的角色，所以大家便要小心，最好不要集中在一起，以免她使出鎧召喚攻擊，令我方做成極大傷害，而且最好以約哈尼的魔法攻擊作主攻，不過玩者其實還有另一個致勝方法，就是大家可以不理會露加，只集中對付兩名邪道騎士，因為當兩名邪道騎士被擊倒後，露加便會撤退。

露加見艾比路等人的實力已大大提高，以免陰溝裡翻船，於是撤退返回總本山向教皇報告一切。眾人正想乘勝追擊，可是卻被約哈尼阻攔，原來他認為各人最好先尋找其他大邪神之鎧再算，況且他發覺露加的實力並不是如此不濟，她的撤退亦只是暫時性的，相信在不久將來雙方必定會再遇的。眾人聽後都十分同意，於是馬上起程往下一站「暴食之街加蘭」尋找另一具大邪神之鎧。

第六章「暴食之街」

第六章流程表

選擇自首（選擇不自首，直接往6-2）

▼

6-1「素材」

▼

6-2「虛偽的圓桌會議」

▼

6-3「潛在的物件」（第一回）

▼

6-3「潛在的物件」（第二回）

▼

6-4「正義與偽善與大邪神之鎧」

6-1「素材」

故事簡介



來到稱為美食之都的暴食之街加蘭，眾人見到的都只是一些像行屍走肉，只會飲食的市民，眾人都感到非常討厭。不久有一名自稱是暴食之街領主伯亞魯管家的男子前來，並說其主人邀請眾人到家中一聚，各人都覺得事情很有可疑，可是加爾斯卻說「不入虎穴，焉得虎子」，於是大家便決定前去。來到伯亞魯家中，在走廊處有大批白翼女子列隊歡迎各人光臨，加爾斯見她們目光呆滯，於是查問伯亞魯是否一名好主人，但她們說在這裡工作十分幸福，可是加爾斯始終對此十分懷疑。眾人在帶領之下終於來到大廳中，並與伯亞魯會面。伯亞魯對眾人說自己是一個相信大邪神之力的人，所以不會與眾人為敵，更說出他看守的大邪神之鎧正是負責「最後審判」的米迦勒，而且他亦表示自己一向平等對待白翼，更希望能廢除奴隸制度，更說還會以他在教團的影響力來令教團饒恕眾人，故此他亦希望眾人能向教團自首。最後眾人決定自首，可是加爾斯卻不信伯亞魯的話，便打算獨自離開，豈料加爾斯來到廚房外，發現廚師行動怪異，於是上前查看，原來此廚師正為伯亞魯準備食物，可是材料方面卻原來是艾比路眾人。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
廚師（五名）	7
廚師長	12

每章攻略

雖然今場戰鬥只得加爾斯一人，可是那五名廚師因為實力不強，也不會主動攻擊，所以大家可以輕鬆面對，而廚師長方面，只要之前將其他廚師擊倒，避免被敵人圍攻的機會，以一對一的戰鬥來說，根本是勝券在握。

加爾斯將廚師擊倒後，便馬上趕往大廳向眾人說出伯亞魯的真面目。眾人聽後都十分驚訝，而伯亞魯見計劃失敗，亦馬上連同手下與眾人戰鬥起來。

6-2「虛偽的圓桌會議」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士（四名）	14
異端審問官（四名）	14
回復師（兩名）	12
D召喚師	12
執事	14
伯亞魯	20

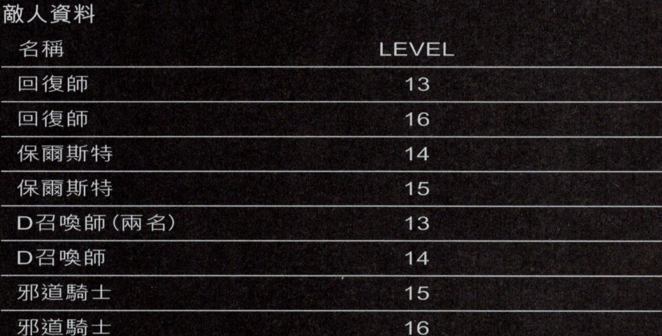
每章攻略

由於大家開始戰鬥時，陣營會分為兩部分，所以玩者可順理成章地兵分兩路來進攻。在地圖最下方的部隊可向右路進攻，而較左邊的那隊則沿左邊的樓梯向上攻，當左邊部隊完成任務後，便向右移動會合其他同伴，合力對付最右邊高台上的敵人，然後便可以專心一致攻擊左邊高台伯亞魯等人，不過要注意在敵人當中會有回復師和懂得攻擊魔法的D召喚師，所以大家應以對付他們為先。



當眾人將伯亞魯擊倒後，他便會變成蝙蝠飛走。另外根據約哈尼的推測，伯亞魯有可能是一隻吸血鬼，而這裡所有女傭相信亦已成為吸血鬼，加爾斯為了解救所有女傭，於是馬上找尋伯亞魯的下落。（此時亦可選擇往街上走，便可到商店補充道具）

6-3「潛在的物件」（第一回）



勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
回復師	13
回復師	16
保爾斯特	14
保爾斯特	15
D召喚師（兩名）	13
D召喚師	14
邪道騎士	15
邪道騎士	16

每章攻略

由於出場時已在地圖的最高位置，所以我方在地形方面是佔了優勢。另外大家在對付敵人方面亦要兵分兩路，而兩路敵人之中都各有D召喚師、回復師和邪道騎士，所以我方應先對付回復師，之後是D召喚師，跟著才擊倒邪道騎士，到了最後才收拾其他敵人，那樣便會安全得多。

打倒眼前的敵人後，露比露比的身體亦開始支持不住，鎧甲的反噬已使她受了極大的傷害，可是她為了大局著想，所以堅持要繼續行程。這時比利保發現另一所房間，內裡又有一班敵人出現，另一場戰鬥又再次展開。

6-3「潛在的物件」（第二回）

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士（三名）	14
異端審問官	15
異端審問官	14
異端審問官（兩名）	13
邪道騎士	15
邪道騎士	16

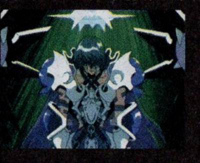
每章攻略

今次的戰鬥基本上與上一回的戰鬥差不多，我方同樣會在地圖最上方位置，佔盡地形優勢。另外由於今場沒有會使用魔法的敵人，所以玩者會比上回的更輕鬆，而同樣可以以兵分兩路的形式進攻，唯一比較難對付的相信會是那兩名邪道騎士吧。

6-4「正義與偽善與大邪神之鎧」

故事簡介

經過多場戰鬥後，眾人終於找到伯亞魯。約哈尼要他交出大邪神之鎧，並說出總本山的所在，但伯亞魯當然不會就範，更命令白翼女傭對付眾人。加爾斯明白她們是被要脅才會這樣做，於是沒有還手，更叫其他人不要向她們攻擊。可是伯亞魯見女傭們並沒有出手，於是利用魔法將她們變成吸血鬼，而約哈尼更表示她們已不能回復原狀，唯一解決方法就是將她們殺掉，可是加爾斯始終非常堅決不攻擊她們，但她們已開始向



加爾斯攻擊。堅持信念的加爾斯在大喝一聲後，便將背上的白翼折斷，而此時放在遠處的大邪神之鎧米迦勒亦自動穿在加爾斯身上，伯亞魯見大邪神之鎧己落入敵人手中，於是派出手下，準備與眾人戰鬥。

勝利條件

伯亞魯之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士（兩名）	15
強兵士（三名）	15
保爾斯特（四名）	14
D召喚師（三名）	14
伯亞魯	19

每章攻略

由於故事情節發展，所以加爾斯的出場位置會比較危險，在戰鬥初段玩者應先將加爾斯移動到左邊，以便會合其他同伴，之後才一起向右邊進發。而另外要注意除了兵士和強兵士之外，保爾斯特、D召喚師和伯亞魯都是會使用魔法的角色，所以當大家對付敵人的時候，應優先對付他們，而將伯亞魯擊倒之後，戰鬥亦會結束。

將伯亞魯擊倒後，眾人再次問他總本山的所在，可是他卻說總本山根本不存在這世界中，約哈尼見未能得到有關情報，於是決定往其他地方打探情報。

第七章「穿越神話的美少年之丘」

第七章流程表

7-1「再殺部隊」

▼

7-2「奇跡之少年馬魯哥參戰」

▼

7-3「被稱為友情的東西之存在模式」

7－1「再殺部隊」

故事簡介

眾人離開暴食之街加蘭，正為打探總本山的情報而向著欲情之街比基魯特進發。在教團方面，教皇對於艾比路等人已將七個封印其中四個解開的事表示非常關注，並命令露加阻止大邪神復活，即使利用任合方法也在所不計。另一方面，眾人在前往比基魯特的途中，露比露比看來越來越痛苦，身體似乎已到了極限，眾人於是決定稍作休息，而加爾斯亦在附近一帶偵察一下，而此時約哈尼亦解釋何為七大罪。七大罪即代表七件大邪神之鎧，分別是艾比路的「平等」、尼保洛斯的「自由」、比利保的「弱者」與及加爾斯的「偽善」，而且只要將七個封印全數解開，就可以知道「創世紀戰爭」的事，可是話剛說完，露比露比便受到敵人攻擊而倒地，原來是露加帶同手下前來襲擊眾人，可是加爾斯還未回來，因此眾人便在形勢極度惡劣之下對抗敵人。



勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
十字兵（四名）	15
異端審問官（三名）	14
異端審問官（兩名）	15
異端審問官長	16

每章攻略



其實今場的敵人並不太難對付，唯一問題就是露比露比因受傷而不能出戰，令我方少了一個懂回復魔法的角色，所以現在只有依靠道具回復了。而由於敵人當中沒有使用魔法的角色，所以今場戰鬥其實難度不高。

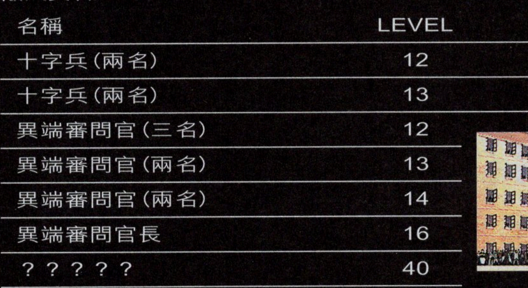
將露加的手下擊倒後，露加便為眾人介紹尤達等人身上的鎧甲，原來他們身上的就是與大邪神之鎧同等的大天使之鎧。由於加爾斯仍未回來，所以露加方面在人數上是佔了上風，不過幸好加爾斯及時回來，並帶同一個身穿大邪神之鎧的人來此外加爾斯身後更出現一大批白翼人出來，露加見現時形勢對自己極度不利，於是便叫手下對付眾人，而自己則乘機離開。

7-2「奇跡之少年馬魯哥參戰」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料



名稱	LEVEL
十字兵（兩名）	12
十字兵（兩名）	13
異端審問官（三名）	12
異端審問官（兩名）	13
異端審問官（兩名）	14
異端審問官長	16
？？？？？	40

每章攻略



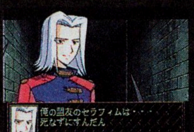
由於露比露比受傷而不能出戰，所以我方也是要依靠道具來作回復，但幸好還有加爾斯帶來的援軍，再加上敵人中有一名LEVEL 40的不知明敵人，會在戰鬥後不久就會離開，所以實際上只要對付十字兵和異端審問官便可。

眾人將敵人擊退後，加爾斯便為大家介紹這位新同伴，他名叫馬魯哥，是一個地下組織的首領，而約哈尼更說馬魯哥有奇蹟少年之稱，更是世上第一個解放大邪神力量的人，看來他的來頭也不少。至於馬魯哥身旁的黑翼人就是他的參謀基路比姆，當基路比姆見到艾比路身上的麥塔朗之鎧後，便認定艾比路就是傳說中的救世主，更主動帶眾人到比基魯特的組織總部去。

7-3「被稱為友情的東西之存在模式」

故事簡介

經基路比姆的帶領下，眾人來到比基魯特的組織總部。此時基路比姆表示因為對奴隸制度不滿，所以才秘密結集一班志同道合的人士起來反抗，而且組織亦已作好作戰準備，故此他希望艾比路等人能加入他們的行列，可是約哈尼仍對基路比姆存有懷疑之心，於是詢問馬魯哥有關他的事情。原來比基魯特以前的領主西拉姆就是基路比姆的父親，而西拉姆更是馬魯哥的救命恩人。另一方面，尤達將艾比路等人的行蹤交給一名名叫古沙菲的少年，古沙菲於是向組織進發。過了不久，組織突然有大量水湧入來，眾人於是從另一條通道離開，可是卻遇上古沙菲。



勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士（兩名）	14
兵士	15
強兵士	14
強兵士	15

D召喚師(兩名)	15
邪道騎士	14
邪道騎士	16
古沙菲	19

每章攻略

今場戰鬥的進攻路線雖然可分為三條，但由於最右邊的路的地形實在太高，所以主要都是左邊和中間可行，而且路線中有許多不能踏足的地方，所以魔法和弓箭攻擊便大派用場。



當古沙菲被擊倒後，表示並不明白馬魯哥與西拉姆之間的所謂友情，可是當基路比姆解釋西拉姆的死純粹是一場誤會後，古沙菲便獨自離開。而此時露比露比亦已康復，眾人於是繼續旅程。在離開比基魯特之前，這裡的領主雅絲達露向眾人表示，只要到索特姆和哥姆拉之間的惡魔海峽，就會得到有關總本山的消息，眾人事不延遲，於是立即出發。

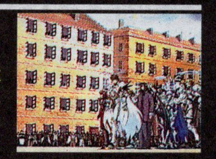
第八章「兩個平等」

第八章流程表

分歧
▼
「往索特姆」(第一項) → 8-2「為誰而戰」及蓮的加入
「往哥姆拉」(第二項) → 8-1「為誰而戰」
「兩邊都不說」(第三項) → 「兩邊都贊成」(第一項) → 直接進入第九章
▼
「兩邊都反對」(第二項) →完成8-1、8-2及蓮的加入

8-1「為誰而戰」

故事簡介



來到通往索特姆和哥姆拉的路上，眾人並從馬魯哥口中得知，原來索特姆和哥姆拉分別由不滿奴隸制度的黑翼人和白翼人所支配，他們不分黑、白翼，以「人權」和「平等」作生活指標，所以曾有「背德之都」之稱，眾人於是先到索特姆走一趟。來到索特姆，各人都受到市民的熱烈歡迎，而這裡的領主史達亦立即前來迎接眾人。大家在史達的府第安頓好後，史達便向艾比路提出要求，原來索特姆因為「人權」而觸犯大罪，為了不被異端審問會襲擊，所以便組織了自衛軍，而且最近還開發了火藥兵器，可是此事被哥姆拉的人知道，於是向教團告密，而且更說哥姆拉有意攻向這兒，所以史達希望艾比路能協助調停，可是約哈尼見事情差別太大，便決定往哥姆拉走一趟。

來到哥姆拉，眾人受到這裡的領主比路菲熱烈歡迎，他並對眾人說哥姆拉是一個以平等為主的地方，可是尼保洛斯在街上卻見到一名因平等原則而被帶走的少女蘭，所以尼保洛斯心感不滿，並要求比路菲能作出解釋。原來哥姆拉的人全以平等為先，因此做事不會受任何感情所阻，而亦因為「平等」，所以為了不被異端審問會襲擊，故此實行徵兵制以求自保。可是就在此時，屋外突然發生震盪，原來索特姆大舉進攻，但史達卻說因受哥姆拉的攻擊所以才作反擊，約哈尼亦不能判定雙方誰屬對錯，所以交給艾比路作決定，而艾比路覺得雙方都有不對，於是便與雙方戰鬥起來。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士(三名)	14
兵士	15
強兵士(兩名)	15
十字兵(三名)	12
志願兵(四名)	12
志願兵	15
史達	16

每章攻略

其實這次戰鬥的目的，主要是阻止與索姆特人之間的誤會，所以大家只要將敵人擊倒便可，千萬不要令他們死滅，否則經驗值便會太低。

史達被擊倒後便要求停戰，最後經約哈尼的教導，史達決定再與大家一起想出管理索姆特的新方法。眾人回到哥姆拉即遇上比路菲，而他知道眾人反對他的做法，於是打算向異端審問會告密，並與眾人戰鬥起來。

8-2「為誰而戰」

勝利條件

比路菲之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
動員兵(七名)	14
不平監査官(四名)	15
不平監査官	16
比路菲	17

每章攻略



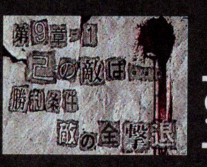
由於敵人主要會分為兩部分，一部分在右邊的高地上，而另一批則在左邊的山坡上，所以玩者都應該將角色分為兩部分，以一至二人往右邊，其他的則到左邊，而對敵人的處理方法亦與之前的一樣，同樣不要將敵人擊至死滅便可。

將比路菲擊倒後並救回剛才被帶走的少女蘭，她因為無家可歸所以要求跟隨眾人上路，大家當然不會放下她不理，於是蘭便成為同伴。接著眾人來到惡魔海峽，可是卻見不到總本山，跟著突然發生強烈地震，而索姆特和哥姆拉更發生大火，這時加爾斯更發現有一名邪道騎士正監視著眾人，此人並對大家說地震發生即代表「破滅之序曲」經已開始。

第九章「奴隸之地諾亞」

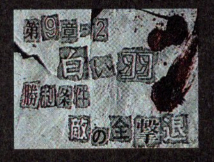
第九章流程表

9-1「自己的敵人是…」
▼
分支→不殺(第三項)→遊戲結束
戰鬥或逃走(第一、二項)
▼
9-2「白色羽毛」
▼
分支→不殺(第三項)(直接往諾亞之街)
▼
戰鬥或逃走(第一、二項)
▼
9-3「沒風度的形象」
▼
諾亞之街
▼
9-4「沒有容身之所的靈魂」
▼
9-5「天國・地獄」



9-1「自己的敵人是…」

故事簡介



眾人來到惡魔海峽，可是卻見不到總本山的蹤影，而前方亦只是一片茫茫大海。跟著有一名名叫摩西的邪道騎士出現在眾人面前，他更自稱是帶領人們到「約束之地」的人，可是在此之前摩西說必須先測試眾人的能力，於是一場測試性的戰鬥馬上展開。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士(兩名)	13
兵士	15
兵士(三名)	16
強兵士(六名)	16

每章攻略

基於這場只是摩西為測試眾人能力的戰鬥，所以敵人的實力並不算太高，可是由於敵人位置分散，所以玩者便要將角色分組進行戰鬥。在地圖的下方會有四名敵人，玩者只要調配一至兩名角色向下攻便可，而其他的則向上攻，再加上沒有敵人會使用魔法攻擊，所以大家可以放心地進行戰鬥。

將兵士擊倒後摩西又再次出現在眾人面前，並問了一個問題，說如果有一班白翼人因為報酬而與眾人為敵的話，眾人會不會將其擊殺呢？大家聽後都不知如何是好，於是由艾比路作出決定(看流程表)。

9－2「白色羽毛」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
兵士(十二名)	14
強兵士(三名)	14

每章攻略

這場戰鬥中所有敵人都是白翼，所以大家只要擊倒他們便可，再加上他們實在太接近我方的人，因此最好使出魔法作複數的攻擊，而另外要注意的，就是敵人當中有許多是會擁有潛在能力的，萬一被擊中的話，其傷害也會十分之大的。

打倒白翼兵士後摩西又再出現，並對眾人作出最後的測試。跟著眾人面前便出現了一班因親人被殺而充滿仇恨的平民，此時艾比路認為不應向平民出手，於是不與他們戰鬥。(直接到9-4「沒有容身之所的靈魂」)

9－3「沒風度的形象」

勝利條件

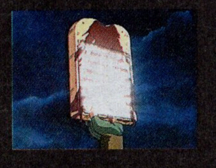
敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
子供(四名)	7
老人(兩名)	8
女性市民(四名)	9
市民(兩名)	10
若者(三名)	12

每章攻略

如果在分支中選擇戰鬥或逃走的話，大家便要進行這場戰鬥了。由於敵人全是平民，其攻擊力不強，所以大家如果想速戰速決的話，最好就是將角色的待機型設定為「反擊」，這樣便可更快完成戰鬥。



經過多個測試後，摩西認定眾人都擁有成為救世主的能力，於是帶領眾人到奴隸之地諾亞。摩西表示本來這艘諾亞方舟原是作逃亡之用的，可是現在卻成為奴隸的棲身之所。此時露比又再次支持不住而倒下來，摩西於是帶大家返回自己的家稍作休息。來到摩西家中，加爾斯問摩西總本山的正確位置，而摩西則說總本山在巴比倫塔的上空，只要再穿過雲層後便會到達惡魔之地，而總本山就在這裡，並說總本山除了教皇外，其他人是不可進入的。大家稍作休息後，摩西便履行石板上所記載的使命，將眾人帶到約束之地。

眾人再次來到惡魔海峽，而摩西亦高舉手上的石板，並以自己的生命力來令海面分開，不久便形成了一條通往約束之地的通道。眾人經海峽來到一個遺跡，而摩西亦說出這裡便是伊甸園，不過由於受到洪水的影響，所以一直沉在海底之中，而伊甸園中有一道封印之門，就是可通往約束之地的唯一入口。

9－4「沒有容身之所的靈魂」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
惡魔(五名)	18
惡魔(三名)	19
惡魔(三名)	20
G惡魔	21

每章攻略

由於我方會在兩部分敵人之間的位置，所以大家要小心調配適當的位置，而在戰鬥開始之時，地圖左邊會有四名惡魔，而右邊那些敵人又由於太遠的關係，所以不會主動攻擊的，因此大家最好先對付那四名敵人。不過在這四名敵人之中，有一個是懂得回復魔法的，所以最好先將他收拾，跟著便可向右進攻。

9－5「天國‧地獄」

故事簡介

將惡魔打倒後，眾人來到一個大洞，這是通往地底世界的洞穴，通過後眾人來到世界的裡側，而據約哈尼所說，這裡就是黑翼稱為天國的地方。可是由於封閉多時，而且再加上沒有食物的關係，所以天使與天使之間便開始自傷殘殺，更食同伴的肉，最後都變得瘋狂起來，成為墮天使。眾人為了通過這裡，於是與他們戰鬥起來。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
墮天使(兩名)	18
墮天使(七名)	19
墮天使(六名)	20

每章攻略

今場戰鬥中的敵人因為全是無辜的天使，所以大家不要令他們死滅，而最佳的對付方法就是利用約哈尼的魔法攻擊和比利保的弓箭攻擊，並先將懂得魔法回復或者魔法攻擊的墮天使擊倒，跟著便可對付其他普通的墮天使。

第十章「復活之魂」

第十章流程表

10-1「龜裂」
▼
10-2「若果沒有願望的世界」
▼
10-3「見不到的光」
▼
10-4「DIABOLOS 激戰」

10-1「龜裂」

故事簡介



眾人從天國之門和冥界之門來到巴比倫塔的內部，而此時加爾斯因為約哈尼實在太清楚這裡的一切，竟對約哈尼起了懷疑之心，於是質問他的真正身份，可是約哈尼並沒有回答，而此時露加又再次出現，並向眾人說出自己和約哈尼其實是在「創世紀戰鬥」中轉生的黑翼的神子，而她的真正身份就是大天使LILITH。至於艾比路等人就是被趕出伊甸園的墮天使和猴子（SARO）所生的被咀咒種族，更由於他們的祖先觸怒了神，所以受到大洪水的懲罰。不久，一群教團的信眾來到，並以大善神撒旦之名打倒艾比路等人，眾人亦只好準備戰鬥。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
D PARADIN（兩名）	21
P PARADIN（兩名）	21
警備兵（八名）	22
異端審問官（兩名）	21
華利魯	24

每章攻略

敵人主要會分為三大部分，而在中央的敵人數目會比較多，所以最好方法就是利用約哈尼使出魔法攻擊，跟著可以以尼保洛斯和加爾斯作後補，將敵人擊倒。另外在左右兩旁的P PARADIN和警備兵，則可以利用比利保的弓箭攻擊來對付他們。

10-2「若果沒有願望的世界」

故事簡介

眾人將敵人擊倒後便商量之後的去向，尼保洛斯認為應該往塔頂去，可是加爾斯卻說要解決約哈尼的身份問題，因為他感到自己和其他人都被約哈尼利用來對付教團，而露比露比當然會依從老師的意見。約哈尼並沒有反對加爾斯對自己的看法，不過他說加爾斯如果想知真相的話，還是先將首要事情辦妥再算，各人聽後也覺得很有道理，於是決定繼續向塔頂進發。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
僧兵（兩名）	22
邪道騎士（十二名）	21
P PARADIN	18
P PARADIN	22
H PARADIN（兩名）	21

每章攻略

今場戰鬥的最大特色，就是敵人當中的邪道騎士數目會比較多（共有十二名），為免被邪道騎士的鎧召喚不斷攻擊而導致受傷嚴重，所以大家最好「先發制人」，不過又由於敵人會比較集中在一起的關係，所以魔法攻擊或者鎧召喚會比較有效，不過鎧召喚由於對角色BP的消耗實在太多，所以最好留在重要關頭才可使用吧。

10-3「見不到的光」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

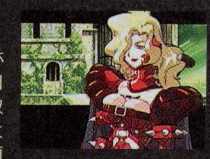
名稱	LEVEL
邪道騎士（七名）	21
邪道騎士（四名）	22
異端審問官（四名）	22
D PARADIN（兩名）	20
H PARADIN（三名）	22

每章攻略

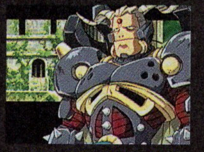
今次戰鬥我方部隊會被分為三部分，艾比路和尼保洛斯會在左邊，比利保和馬魯哥則會在右邊，而兩邊都各有四名敵人，本來由兩人對付四人都應該足夠有餘，可是敵人當中會有邪道騎士，為免他們使出鎧召喚攻擊，大家不妨嘗試以下兩種方法。第一種：先將兩旁的角色與其他的同伴會合，之後集中力量將中央的敵人擊倒，最後才對付兩旁的敵人。第二就是從中間的同伴中再分為兩組，然後各自會合兩旁的人，跟著將兩旁的敵人擊倒後，才返回中央位置，將其餘的敵人擊倒。

10-4「DIABOLOS 激戰」

故事簡介



眾人終於來到惡魔之地DIABOLOS，而同時亦遇上露加，原來她已集齊六件大天使之鎧，並召回其餘五名大神官出手相助，現在只欠缺約哈尼和取回麥塔朗之鎧，可是最令人驚訝的，就是那六名大神官中，除了露加自己外，竟包括了欲情之街的領主雅絲達露、馬魯哥的參謀基會比姆、暴食之街的伯亞魯、大混亂街的馬門與及尤達。另外約哈尼指出自己因為從創世紀戰爭開始已一直生存到現在，所以並不是什麼大天使米菲史度的轉生，露加知道約哈尼不是米菲史度便無心戀戰，於是派出手下攻擊眾人，並想將麥塔朗之鎧取回。



勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
異端審問官（四名）	22
D PARADIN（兩名）	22
D PARADIN（兩名）	23
H PARADIN（兩名）	22
邪道騎士（三名）	22
紅邪道騎士（三名）	25
科斯特	50

每章攻略

這場戰鬥的敵人數目實在太多，而且當中有大部分敵人都會使用魔法攻擊，所以大家要分外留神，再加上我方角色會被分為兩部分，因此大家最好先將眾人會合在一起才好戰鬥。另外在戰場左邊的高地上的敵人，當中有使用弓箭的異端審問官和紅邪道騎士等，不過如果我方左邊的角色沿著牆邊小心移動的話，則可避免他們發動攻擊，而敵人當中的D PARADIN和H PARADIN，其攻擊或者回復魔法也是不容忽視的，所以大家應先對付他們，而另外科斯特會在敵人數目少於一半的時候撤退，只要他一離開，我方的勝算便會大增。

將眼前敵人擊倒後，眾人便來到教皇廳，可是除了艾比路外，其餘各人都分別遇上大神官，而且更被封在結界內，至於艾比路方面，則在教皇處見回杜美娜，可是她卻被釘在祭壇之上。

第十一章「走向最後之道」

第十一章流程表

11-1「創世紀戰爭」
▼
11-2「追想之結果」

11-1「創世紀戰爭」

故事簡介



雖然杜美娜被釘在祭壇之上，可是據教皇所說她的肉體和意識仍處於不死的狀態，只要替她穿上大邪神之鎧便可令她重生，從而解開最後的封印而令世界崩壞。另一方面，被困在封印之間的其他人，得知基魯比姆等人的復仇計劃而無計可施，而尤達亦決定利用結界將眾人消滅，露比露比為了拯救大家，於是犧牲自己，並利用生命力將鎧甲最強的力量釋放出來。尤達滿以為約哈尼等人已死在結界之中，可是現在卻出現在他們眼前，而約哈尼更穿上大邪神拉法勒之鎧作戰。

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
伯亞魯	32
馬門	33
尤達	29
雅絲達露	30
基路比姆	31

每章攻略



今場戰鬥我方表面上看來好像實力大減，可是約哈尼因為已穿上了大邪神之鎧的關係，所以我方的實力其實沒有多大改變，唯一只是沒有了回復魔法的露比露比和已進入教皇處的艾比路已矣。戰鬥開始時，尼保洛斯、加爾斯和比利保會在左邊出現，而約哈尼和馬魯哥則會在右邊。敵人方面，馬門和伯亞魯會在右邊出現，而且會與其餘三人相隔較遠，所以大家應速戰速決，盡可能利用約哈尼使出魔法攻擊擊倒二人，而尼保洛斯等人則可以暫時按兵不動，等待約哈尼完成右邊的戰鬥，才一起夾擊其餘三人。另外由於雅絲達露是一個會使用回復魔法的角色，所以大家應先將其擊倒，然後才把尤達和基路比姆消滅。

11-2「追想之結果」

故事簡介

將尤達等人擊倒後，大家便從結界中走了出來，並再次遇到教皇，而尤達等人的靈魂亦回到教皇身上。可是教皇卻聲稱眾人將世上七個封印全部解開，現在世界上的黑白翼正處於戰爭之中，而且更說世界崩壞是由大家一手做成的，跟著她便命令露加前往對付艾比路。

勝利條件

露加之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
露加	28

每章攻略

一個以一對一的戰鬥，不過大家想穩操勝券的話，就可以以拖延的戰術，令露加不斷使出魔法攻擊，然後艾比路就使用道具回復體力，這樣便可消耗她的BP，不過回復道具的數量就要比較多些，當露加的BP用盡後，艾比路便可輕而易舉地將她擊倒。

擊倒露加後，艾比路又再次見到教皇，此時艾比路從教皇口中得知，原來自己除了擁有麥塔朗的力量外，還承繼了米菲史度的靈魂。原來艾比路幼時被移植了米菲史度的心臟，所以他應該被稱為「哈．撒旦」，至於杜美娜就是教皇與大天使米菲史度為了轉生的米菲史度而生的新娘。此時約哈尼等人又再出現，教皇為了不世界不被毀滅，於是勸各人以自殺來將大邪神之鎧再次封印起來，眾人不知如何決定，於是由艾比路選擇。但就在艾比路遲疑不決之際，教皇突然出了異變，原來剛才回到教皇身上尤達等人的靈魂，現在竟反抗起來，教皇之後將七個鎖鏈解除，並將以後的事交由艾比路決定。（選擇第一、二項直接進入最終戰鬥「新世紀」，選擇第三項進入12-1「BLACK MATRIX」）



最終章

12-1「BLACK MATRIX」

故事簡介



尤達等人的靈魂正守著七個封印，而艾比路眾人亦進入了封印之中，打算將它破壞。

勝利條件

教皇之擊退

敵人資料

名稱	LEVEL
伯亞魯	32
馬門	33
尤達	29
雅絲達露	30
基路比姆	31
教皇	99

每章攻略

基本上今次會是一場速戰速決的戰鬥，因為如果不能在短時間內破壞封印的話，大邪神之鎧的力量便會自動釋放出來，並以鎧召喚向眾人攻擊，所以眾人便要分散到每個封印之上。另外教皇雖然是LEVEL 99，而體力亦有999，不過其防禦力實在太低，經眾人多次攻擊後，教皇最後亦被擊倒。

被眾人擊敗的教皇再向艾比路作出攻擊，就在千鈞一髮之際，露加竟然出手相救，原來露加的前世就是米菲史度的新娘，所以願意為他而死，教皇見偷襲失敗，於是轉而攻擊杜美娜，可是此時她已穿上大邪神之鎧，但各人的記憶亦因此而完全回復過來，並要向艾比路作出挑戰。

最終戰鬥「新世紀」

勝利條件

敵之全擊退

敵人資料

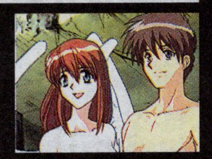
名稱	LEVEL
奧璃勒	32
米迦勒	32
拉法勒	31
那古勒	32
沙利勒	31

每章攻略

雖然對方有五名成員，可是他們會逐一出來挑戰艾比路兩人，所以今場戰鬥其實並不太難。然而戰鬥的時候，杜美娜最好不時作回復準備，而回復道具方面，POTION當然不可缺少。

ENDING

艾比路醒來後發現身在一處陌生的地方，而杜美娜亦在此時出現，原來二人正身處伊甸園之中，而世界亦已完全崩壞，因此二人打算繼續生存下去，並重建另一個新世界。





傳説之龍

PS	製造商：SCEI
	售價：420港幣　發售日：發售中
	容量：CD-ROM×2
RPG	MEM

Ashrey暴走事件完結之後，Irving與各國領主開啟會議，並將最終的戰況向三人公佈，美利亞魯國王、捷雲拉特女王及基魯古拉特領主對於這超獸龍議論紛紛。會議完畢後Irving便召集ARMS眾人前來集合——

「機械和生命體融合的超獸龍…大家與牠對峙過也清楚知道牠們破壞力。」

「對付侵蝕法魯住亞的異常事態；將這龍的力…超越人類之力投入這作戰中。」Blood説。

「在基魯古拉特有一個最後的龍傳説，如果根據這傳説；取得這龍之力的話，這時……」

「將能與超獸龍匹敵的異能力得手……可是、我們能夠控制這巨大的力量嗎？之後沉迷於這力量時…能繼續維持自我嗎？對我來説……不、包含Lord Blazer的我明白到，即使想用心控制力量，在戰鬥時會有給力量支配心的感覺…史尼爾哈姆以及奧迪沙都是因為被這感覺塗滿，才會步向滅亡之道…不是嗎…、Irving？」

「…你所説的我也明白，屢次的戰鬥令到Lord Blazer在你體內龐大起來…不過、現在人類是需要龍的力量！將這個異常事態——只是打破這閉塞狀況的強大力量罷了！」

「我們與奧迪沙…為了對抗這異常事態而變強，可是、真的變強了嗎？只是取得強大的力量，心也會變得強嗎？…不知道、不知道…」





「要將有疑問的冰溶化，並不是時間可以做到的，不過、不單是追究，在追究之後還要看結果…我們可以做的事，就是為了後世的人着想，全力保護這個世界。」

「…的確是、現在應該先為法魯佳亞着想…」Ashrey説。

「——説回正題、從情報中得知龍的所在擁有岩漿的地方，相信會是『睡眠火山』(眠れる火山)！以前曾有人到訪，均有龍的傳説傳出，現在火山的活動已停止，這火

睡眠火山 MAP

START　S　A

熔岩

氣體

山所儲的岩漿能源可是維持龍的生命，新的任務就是到睡眠火山與龍接觸，並希望取得牠的力量，而這條龍的名是洛巴魯迪亞（ロンバルディア），擁有切開天空的傳說之翼！」

聽完Irving的任務指令後，Ashrey等人便離開Valeria戰艦，從通訊器中的Irving口中得知睡眠火山的正確位置，於是他們到RAY LINE觀察設施西面的睡眠火山去。在火山的道路中，有不少地方存有能引起爆炸的氣體，利用Lirka的火之魔法來射擊，便能打開通往盡頭的通路，不久他們來到這個火山的盡頭（即★點），利用Blood的炸彈將石碑炸開，然後利用Lirka引爆從地上噴出來的氣體，就打開通往傳說之龍洛巴魯迪亞的通道，他們來到深處時聽見從岩漿中傳出的一把聲音，那就是洛巴魯迪亞。Ashrey向牠請求協助拯救法魯佳亞，可是洛巴魯迪亞並不願意協助眾人，不過牠見Ashrey等人的決心，於是便要眾人顯示實力來決定，與洛巴魯迪亞的戰鬥立即展開，經過他們的一番努力，Ashrey等人已筋疲力盡，但是他們也是顯出不放氣的樣子，這時火山因為剛才的戰鬥影響而開始活動，眾人已沒有能力再脫身……火山爆發後從煙霧中飛出來的洛巴魯迪亞；載着Ashrey等人回到Valeria戰艦去。

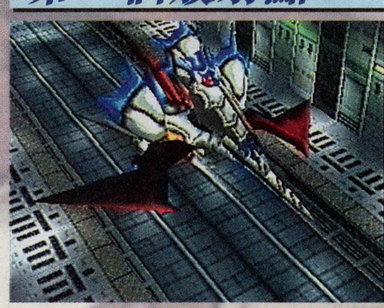
BOSS戰——傳說之龍

名稱：洛巴魯迪亞



對付方法：擁有全體攻擊的洛巴魯迪亞，其威力非常強勁，最好以Tim一每回合作全體回復，而當Ashrey的FP達LV 4，就應立即變身進攻，由於牠本身沒有任何弱點，最好速戰速決。

第一個放射點





回到Valeria戰艦的眾人從洛巴魯迪亞中取得重要的情報，那個侵蝕世界的異世界叫加巴比魯特（カイバーベルト），Irving決定ARMS要向它作最後的決戰，並且決定將法魯佳亞的「MANA」之力解放，利用法魯佳亞的生命能源創造擬似生命的地方，接着在那兒將這個異世界的實體消滅，為了達成這個任務，Ashrey等人乘洛巴魯迪亞找尋法魯佳亞的四個放射點（レイポイント）。

法魯佳亞的四個放射點分別在達美尼亞北面的島嶼上、捷雲拉特的西部、斯艾魯自治地附近以及基魯古拉特的邊境處。Ashrey先到達美尼亞北面的島嶼找尋第一個生命點，途中他們發現一村條落，那就是Lirka在最初時誤闖的巴尼斯雲尼捷（パレスヴィレッジ），在這兒打聽得知法魯佳亞的其中一個生命點，就在這兒的不遠處，不久他們便找到這個放射點，在這個放射點中除了能取得Lirka的第三個Goods之外，更需要利用她其他Goods才能前進（提示：同時燃點藍色燭台/將紅色的燭台燃點），而途中更遇上保衛者（スプリガン），Lirka並沒有懼怕；還勇敢面對，將之消滅後繼續前進，當眾人來到盡頭時，突然有一把聲音直接向Lirka的說話——

「…是誰偷看我的心…？」那聲音說：「我是力的意志…Spiritual．of．Fray…Lirka啊…要解放我所統治的放射點的話，就顯示你的魔力給我看。」

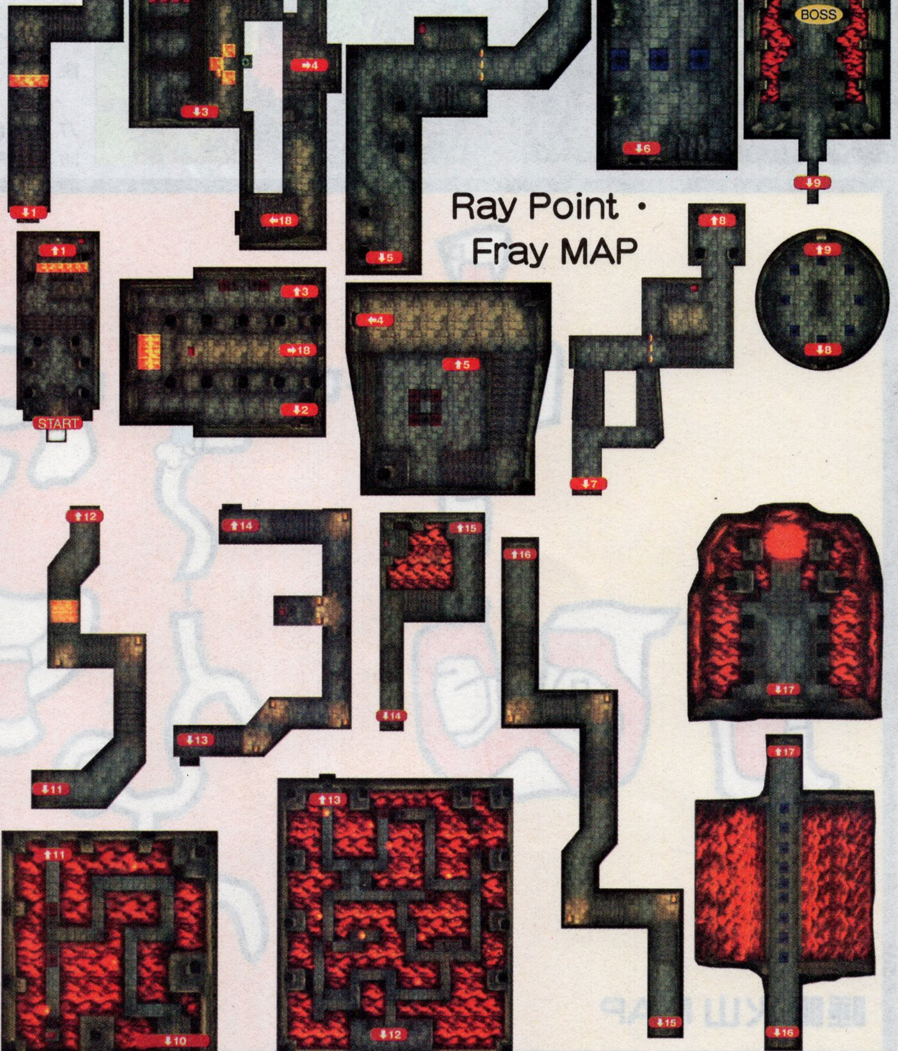
「我的、魔力…」那聲音說：「那麼…揮動你最大的魔力來解放放射點…」

「…如果…我的魔力仍未成熟的話，解放放射點就…」那聲音說：「是不可能的事。如果有甚麼差錯，那就永遠都不能令放射點解放。」

「等、等等…即是說絕不能失敗…」那聲音說：「幹甚麼？…有甚麼要猶豫不決。」

「……做不到…怎樣都會失敗的，我不像姊姊般…我是不行的…」

完全沒有自信的Lirka獨個兒在想：「魔法是甚麼都可以的力量…就像最喜歡的姊姊般…一直以來、我都是這樣想的，可是、事實上就不是。我的魔法甚麼也幹不到…」







「——感到不安嗎？」這時在Lirka的旁邊響起其姊姊的聲音。

「——是姊姊嗎？你在那兒？」姊姊說：「……為何要否定自己，你不是你嗎？你不是為了代替誰才擁有魔法？」

「不是…大家所希望的是姊姊…雖然、我是為了代替姊姊而不斷努力。」

「你不是代替我，不是嗎？你只是因為有你做不到的事…」

「…只是我做不到的事？」

「無論在甚麼時候你也沒有放棄的，記得嗎？在Millennium puzzle中不是努力到最後嗎？不是像姊姊般不放棄…」

「那是因為有姊姊在身旁，但…甚麼也做不到…雖然在那時候，我曾經放棄過…我的魔法甚麼也做不到…」

「不要忘記、Lirka…無論是誰也可以使用魔法，是甚麼都可以的力量，你所使用的魔法並不是大魔法師，想起姊姊所說的話吧！」

「…Hokusupokusuhuiziposu（呪語）…」

「無錯…能消除災害，呼出笑臉的呪語，是你的話一定能使用得到的。」

「我做得到嗎？有喜歡的人和想保護的人…為了見到那些人的笑臉…」

「做得到的…為了這樣你需要注意的只有一個…」

「一個…要怎樣做才好？姊姊！」姊姊說：「最後一個只是約定…不要再哭…笑吧…Lirka…」

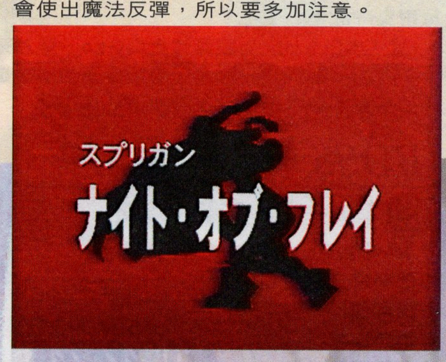
「嗯…我沒事…」此時在Lirka頭上有度柱光，姊姊接着說：「無錯…這就是『魔法』…」

Lirka想通之後立即向前方的Spiritual．of．Fray發出魔法，結果她成功將法魯佳亞的其中一個MANA之力解放，還學習了使用2回魔法的能力。

BOSS戰——保衛者

名稱：ナイト・オプ・フレイ

對付方法：首先他分為盾和主體兩部份來供玩者選擇進攻，其主體的弱點是冰，而盾的弱點是火，必須針對這點來攻擊，由於他會使出魔法反彈，所以要多加注意。



第二個放射點

眾人離開第一個放射點後便向下一個目的地進發，那便是基魯古拉特的邊境的第二個放射點Ray Point．Geo（レイポイント・ジオ），在這個放射點裏有不少地方需要Blood的炸彈來開啟通路，途中更能取得第三件Goods「アースシェイカー」，只要善用這個能令地產生震動的Goods，就能通往迷宮的深處，當來到迷宮的中央位置，遇上這兒的保衛者，Blood毫不猶豫地上前應付，消滅了保衛者後，眾人來到盡頭時有在一把聲音直接向Blood的內心深處響起——





「直接向我的心…？」那把聲音說：「我是力的意志…Spiritual．of．Geo…Blood啊…想從我所統治的Ray Point得以解放，就將真實顯示給我看。」

「真實…」這時在Blood的腦海中浮現出自己的內心世界來。

「這是我的內心嗎？」Spiritual．of．Geo說：「假是會變成影子、還會墮入黑暗，使Ray Point失去光輝…在我面前顯示到真實的話，就能令放射點得以解放。」

「——真實…？我是我，在這兒的我不是虛假的，這是我的真實，是我自己來！」



「Blood、你在過去是英雄、現在是ARMS、擁有未來的可能性…不過這是…『事實』、不是『真實』…」

「『事實』和『真實』…？」Geo說：「虛偽的影是掩蓋真實的光，顯示到真實的話，就能令放射點得以解放，不是『事實』；而是『真實』…」

「無錯、在我的心有虛假的一面…雖然我擁有…『Blood．Evans』這個虛假的『我』存在，但是解放戰是為了史尼爾哈姆的未來而存在，解放戰之後史尼爾哈姆的未來是需要『Blood．Evans』，可是現在的我選擇捨棄那個『我』，這樣做全因與『那傢伙』的約定…」

「變成擁有約定的『英雄』…」Blood再說：「在以前，對那個解放戰來說，勝利是很重要，因為大家都同一條心——這是最重要的。可是即使是勝利，我們的敵人史尼爾哈姆王室也沒有改變，只是利用力量來壓倒，沒有甚麼改變過。我、不、我們史尼爾哈姆解放軍是接受這種愚蠢理想的軍隊，因此、我們解放軍是不能失去這樣的『我』。」

「即是那豈不是『英雄』的力量嗎？」Blood說：「有不少人都是這樣想，『英雄』的力量不是這樣的東西，擁有力量是『英雄』應有的象徵，就像《劍之聖女》般，並不是由『英雄』處給予和平，而是為了用自己的手取回和平，『英雄』的象徵是這樣就可以，『英雄』不是給予；也不是擁有，是為了和平的目標而與人們擁有共同的心，這樣才是『我』所希望的未來。」

「虛偽的『英雄』啊！那我問你…為何你還未成為『英雄』？你的戰鬥已結束。」

「我並不想拘泥於那個『我』的存在，我有那個『我』存在是因為與『那傢伙』共同戰鬥的束縛，只有這些吧！那個『我』受到『那傢伙』的理想感染，ARMS的同伴是並不是因為『英雄』的我而委託，我們是用自己的力量共同作戰。因為那個『我』只存在於過去，我不是委託那個『我』，而是為了取得未來而與

大家一起戰鬥。」

「為求取得未來而希望將放射點解放…好吧…那就顯示給我看吧！」

「的確、我不是『史尼爾哈姆的英雄』，但是我是為了世界和平及守護人而戰鬥，這並不是虛假的！我是『Blood．Evans』，這是沒有虛假的真實！還有另一個真實…」

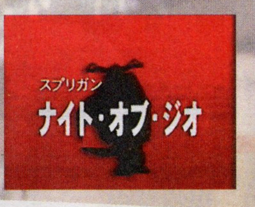
「另一個真實…？」Blood説：「對、站在我們面前的你不是假象，也不是障礙，是將在我們體內的神秘可能性引出之試練，這便是另一個真實。」

「那不是我預想出來的答案，不過很有趣…你的真實的確已顯示出來，那是説話的真實，沒有虛假和影子，為了你所求的未來，我就將放射點降放！」

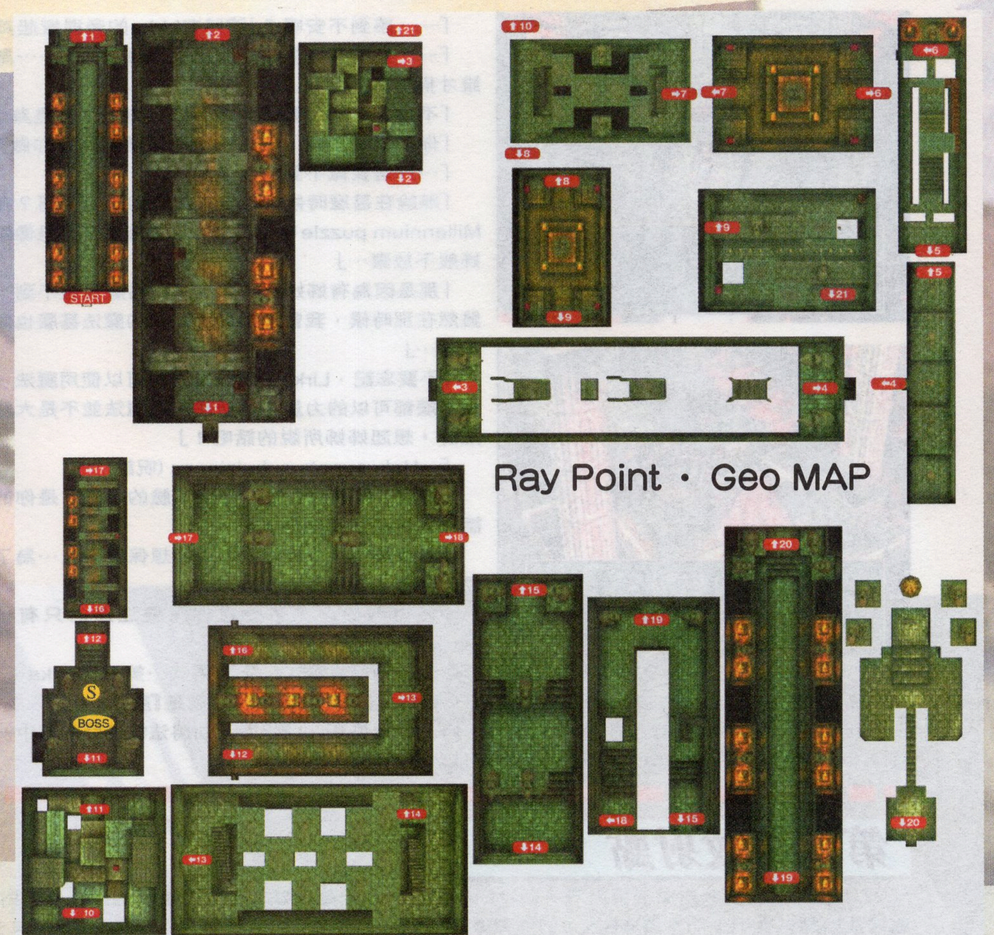
就這樣Blood成功將真實告訴Geo，雖然這並不是Geo意料到的答案，但是仍讓他解放這個放射點；並取得新的能力。

BOSS戰——保衛者

名稱：ナイト・オブ・ジオ



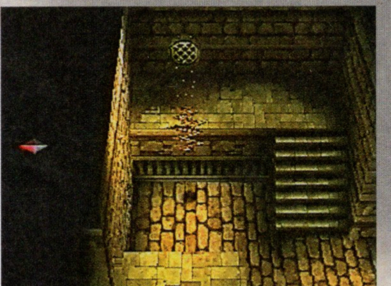
對付方法：首先他同樣分為盾和主體兩部份來供玩者選擇進攻，而他的主體弱點是風，而盾則沒有任何弱點，所以必須針對主體弱點來攻擊，但是千萬不要用地屬性的攻擊，因為這會助他回復體力。



第三個放射點

解放了兩個放射點後，眾人便向第三個放射點進發，為了清楚知道它的正確位置，一行人到捷雲拉特城詢問，並得知它就在西面的浮島上，他們利用洛巴魯迪亞進入後就在這兒搜索，在這個放射點裏有不少地方需要Tim的Goods來繼續前進，並會取得他的第三件Goods「ミストクローク」，只要不斷反覆地使用便能到達最深處（提示：有時需要到另一個房間改變風向），同樣在途中會遇上放射點的保衛者，將他擊倒後不久眾人便來到放射點前（即★點），只要順序將「星」、「太陽」、「月」及「雲」的石板由下至上來排列便能到達放射點。就在這時候，一把聲音直接向Tim説話——





「…Tim…回答我吧、犧牲的少年…」Tim説：「是叫我嗎？你是誰？」

「我是力的意志…Spiritual．of．Wing…想解放我所統治的放射點，那就顯示你的戰鬥理由吧。」

「我是戰鬥理由？」Wing説：「要解放放射點就要知道你的戰鬥理由…」

「如果、我沒有戰鬥理由的話…」Wing説：「那就永遠都不可能解放放射點…」

「戰鬥的理由…我一直都找尋這個『答案』…」這時在Tim的腦海中浮現出自己的內心世界來。

「我的戰鬥理由…是甚麼…在犧牲的祭壇時佳爾亞都有問過我的戰鬥理由…」

「『命運』…誰也不能離開的。」巴斯加的村長説。





「不是！我不是為了這東西而將自己的生命付出。」Tim反駁説。

「這是因為你害怕死…」另一個Tim説。

「最初時是這樣…但是、現在不是…我會考慮我以外的人。」Tim反駁説。

「那是誰？」哥莉説。

「那是…無錯！我想守護你，我為了守護你而不斷努力。」村長説：「那樣的話…你只有一條路可以選擇…」

「請你死吧！只要Tim死的話，就能救回整個法魯佳亞，不只是我；大家都可以得救。」哥莉説。

「決定了嗎…我成為『柱』要守護最重要的東西，這很簡單的，死就可以了。」另一個Tim説。

「這是錯的！」Tim說：「保嘉！」

「保嘉也有想過！這是被強制的命運！Tim考慮一下看！保嘉也一起想，因為見到『自己』，這才是『答案』！」

「想保護重要的人…這是沒錯的。為了這樣才打算付出生命。」

「那麼、為何有引憂？」Tim回答說：「這是因為我想保護的人是不能保護…是這樣想的。例如：我死的話就可以保護法魯佳亞…在這之後，若再發生甚麼的話，『犧牲的柱』就會是哥莉。重要的人生命受到危險時，我就甚麼也幹不到…我、不要這樣…」

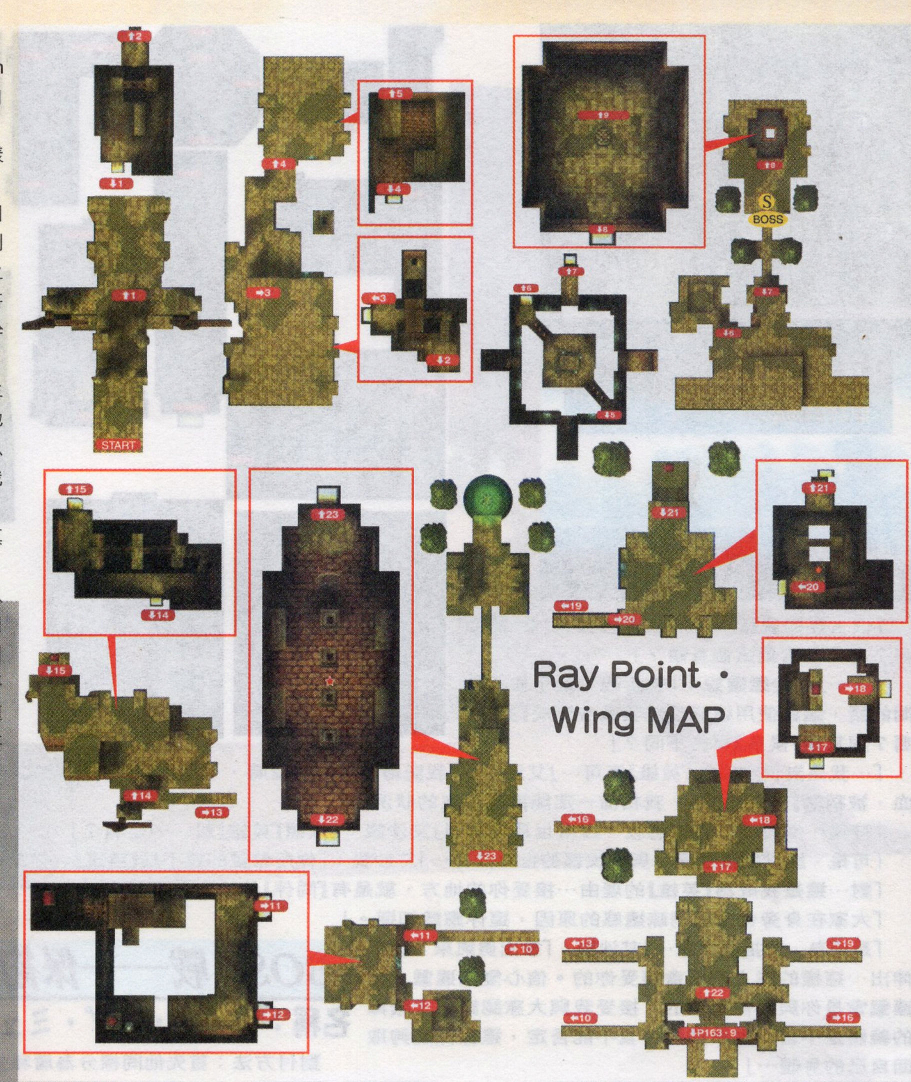
「就是這樣！」Tim說：「是這樣嗎？我付出生命戰鬥並不只為了保護世界！還為了不讓其他人犧牲，創造未來而戰，為了重要的人…不以『犧牲的柱』之名來保護世界，我不會死的，我要生存、然後保護，這就是我的戰鬥理由。」

「終於都見到、由自己想出來的答案…這真是辛苦你了！」

「都是因為保嘉你與我一起，不過、可以嗎？保嘉不是由佳爾亞遣使來令我成為『柱』？」

「…是…不過、我不後悔…」Tim說：「保嘉…」

「保嘉也有用自己的意志去思考，之後你不是被命運決定一切，而是導向另一個未來的道路，……擁有自己的意志，就不會容許我的存在，我的生命就這樣…」



「你說甚麼？為甚麼？保嘉？」保嘉說：「保嘉是沒有自己的意志，能夠顯示別人的姿態之亞精靈，不過與你一起保嘉擁有自己的意志來行動，導向你到別的未來不是誰的意志，而是見到『自己』的保嘉…見到『自己』的話，保嘉再不是『保嘉』…在這兒分別了…」

「不要呀！保嘉！」保嘉說：「與你一起真是很開心呢！」

Tim終於回到現實，也知道了自己的戰鬥理由，雖然心中失去保嘉的心感到無奈，但也要勇敢面對，就在放射點被解放後，保嘉從水晶內出來，牠不單沒有死去，而且還取得比以前更強的力量，就是這樣二人再次在一起。

BOSS戰——保衛者

名稱：ナイト・オブ・ウィング



對付方法：他同樣分為盾和主體兩部份來供玩者選擇進攻，而他的主體弱點是地，而盾則沒有任何弱點，所以必須針對主體弱點來攻擊，但是千萬不要用風屬性的攻擊，因為這會助他回復體力，若用召喚獸攻擊會有更大的效果。

第四個放射點

完成解放三個放射點後，餘下的就只有在斯艾魯自治地附近的Ray Point．Muses（レイポイント・ミューズ），可是由於要到達這個放射點，必須將GateBridge的橋樑升起，因此Ashrey等人先到GateBridge，然後再利用水上高速艇前往。在這個放射點裏先到各房間令中央的水位下降（提示：只要將石塊推推拉拉進過對面便可），在底層會遇上這兒的保衛者，取得勝利之後在不遠處可取得Kanon的第三件Goods「ジャンプシューズ」，接着由北方的房間內的隱藏通道進入深處（提示：即圖片上的寶箱前／只有一個女神像的房間／利用新Goods），不久便來到有很多女神像的房間（即★點），只要適當地移動神像的方向（提示：兩個像為一對／面對面／以不能動的石像為先），便到達最後一個解放點。這時有一把聲音直接向Kanon的心說話——





「是誰…你是！」那把聲音說：「我是力的意志…Spiritual．of．Muses…想解放我所統治的放射點，那就放棄你的迷惑吧。」

「我的…迷惑…」這時在Kanon的腦海中浮現出自己的內心世界來。

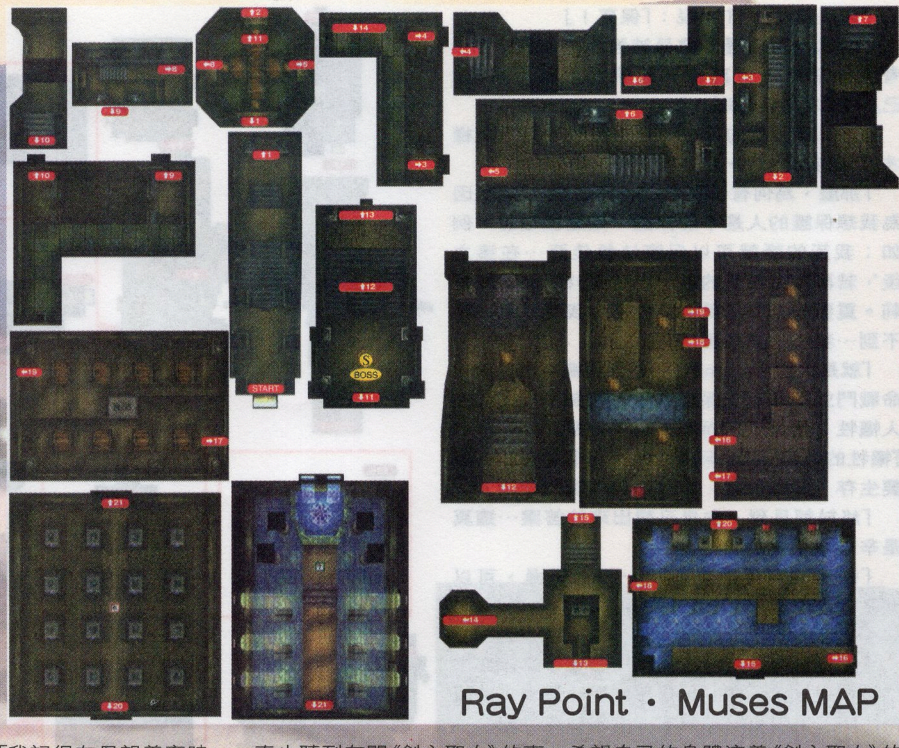
「迷惑？將所有都捨棄的我，唯一沒有捨棄的是『迷惑』…就讓我捨棄給你看。這樣的話我有能夠變得更強，擁有力量了。」

「因此、連我也…『自己』都要捨棄？」艾沙說（即小時候的Kanon）。

「沒錯…只要這樣做才能成為『英雄』，要擁有退魔之力就要這樣！」







「很古怪的說話，不是流着《劍之聖女》的血嗎？為何要捨棄這個身體？」

「這…」艾沙繼續說：「告訴我，過了使用時間的話，繼續使用這個義體我就會變成『英雄』嗎？與其他『侯鳥』有些不同？」

「…我是為何定要當『英雄』不可…」艾沙說：「我記得在母親養育時，一直也聽到有關《劍之聖女》的事…希望自己的身體流着《劍之聖女》的血，被稱為『英雄』的話，我相信一定能擺脱現在的狀況…」

「沒錯…從貧民區出來的我，經常也是這樣想」艾沙說：「依照『英雄』般……是嗎？」

「可是、經常都很孤獨，與貧民區的世界同樣…」艾沙說：「你所希望的並不是『英雄』，你需要的是『同伴』，因此便要成為『英雄』，對嗎？」

「對…這是我成為『英雄』的理由…接受你的地方，就是有『同伴』的地方，但是…」

「大家在身旁也會感到疏遠感的原因，這你應該知道。」

「是因為…我拒絕大家…」艾沙說：「拿出勇氣來，將手伸出…這樣的話人們便會接受你的。信心變成連繫，這連繫會是你與同伴所造的。接受我與大家認識吧！壞掉的義體是不會令生命縮短，我不能否定，這樣做能夠取回自己的身體…」

「我的身體…」艾沙說：「一起回去吧！回到艾沙．比魯拿特…」

當Kanon醒來後發覺自己取得新的義體，雖然不是自己的身體，但是對她來說已是一個最適合的安慰，因為她所擁有的是旁邊的同伴，再沒有迷惑的她成功將放射點解放。

BOSS戰——保衛者

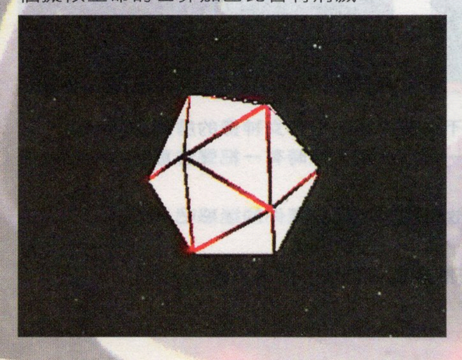
名稱：ナイト・オブ・ミューズ

對付方法：首先他同樣分為盾和主體兩部份來供玩者選擇進攻，而他的主體弱點是火，而盾則沒有任何弱點，所以必須針對主體弱點來攻擊，但是千萬不要用水屬性的攻擊，因為這會助他回復體力。



失敗

成功解放四個放射點後Ashrey決定向Irving報告現在狀況，Irving確認法魯佳亞MANA立即要請各國將生命反射器的使用權交出，就在Ashrey返回Valeria家的同時，對加巴比魯特的作戰也會同時發動，因此Ashrey需趕快返回Valeria家。就在眾人返回Valeria家時，小琪收到各國的通訊，並容許ARMS自由使用生命反射器的權利，使用時間為12個小時，而與加巴比魯特的作戰立時開始。他們利用各生命反射器的無線連接，由法魯佳亞的MANA之力所創造加巴比魯特的實體，並成功將加巴比魯特束縛着，可是當小美觀看其封鎖率時，卻發覺加巴比魯特正脫離束縛，連Irving也不知所措，這時Ashrey立即向他提出擊見意，雖然危險，但這也是唯一的方法，於是Irving便命令ARMS等人將這個擬似生命的世界加巴比魯特消滅。









這個加巴比魯特的降落點，就在史尼爾哈姆領域的鹽地上，一行人依照該方向前往，他們找到由MANA之力所創造的多拉佐多洛(トラペゾヘドロン)的入口時，Irving再次向眾通訊——

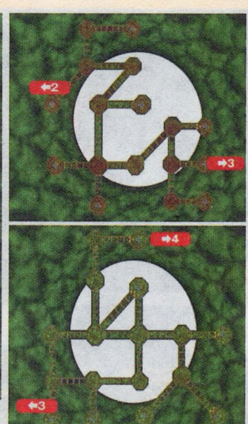
「在各位的反應頻率中，有很多古怪的雜音，看來你們已到達多拉佐多洛。生命反射器所造出來的世界，就像一個牢獄般，為了封着這加巴比魯特是需要很大的能量，進入這兒的機會只有一次，各位到達最深部時，將被困在這個『MANA』之獄的異世界…殲滅，然後從結界逃出，絕對不能失敗的…萬事具備的話就去吧！」

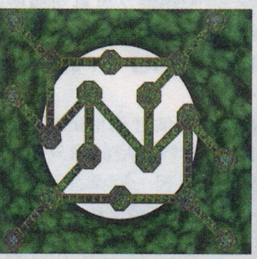
Ashrey進入這個擬似生命世界探索，直到盡頭便找到加巴比魯特的正體。戰鬥一觸即發，不過由於Ashrey擁有變身能力，很容易便將它消滅，不過很奇怪在戰鬥時總是感到自己的攻擊被透過，而且更好像其實體已切離這兒，此時他們收到Irving的通訊，並確認到加巴比魯特的核心已脫離了本體，因此Irving命眾人立即返回Valeria家商量對策。

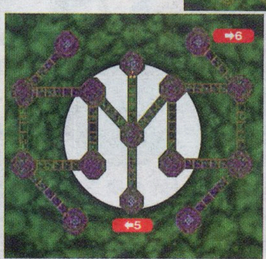


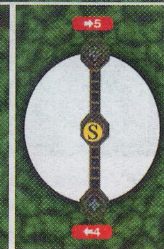


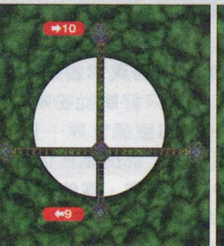


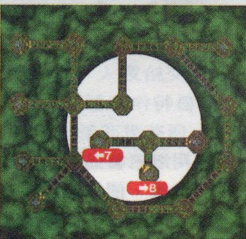


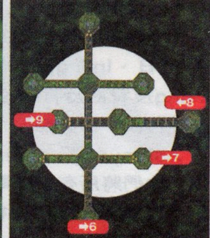














多拉佐多洛
MAP

BOSS 戰——侵食異世界

名稱：ラルヴァ

對付方法：牠擁有令全體產生異常的能力，因此最好幫主力裝上防異常的防具，並以一位同伴負責回復；一位負責主攻，而另一位則協助攻擊及防衛，若是以Ashrey作主攻的話，就應用其變身能力，向牠使出最強的必殺技，這樣就很容易將牠打倒。



最後的手段

眾人返回Valeria家後立即與Irving商討對策——

「即使消滅了加巴比魯特的一部份，並不代表會減弱侵蝕法魯佳亞的程度。現在還未見到法魯佳亞的天空回復原狀，人的心已開始被黑暗封閉着。」Irving說。

「對加巴比魯特的作戰…即是在多拉佐多洛所擬似生命的作戰是失敗了嗎？」Blood說。

「以一句說話來表達，就是ARMS『敗北』。不過即使是失敗也不代表完結的…在這個黑暗中…只有一樣東西是我們取得的成果，無錯…那就是我們對加巴比魯特的捕捉方法是正確，利用『世界』之魂將生命之『器』封印，是對加巴比魯特最有效的方法。」

「再一次將它封在多拉佐多洛不是可行嗎？今次如果能將其本體捕捉的話…我們一定可以將他幹掉！」Lirka說。

「很可惜、放射點的MANA之力已用得七七八八，在我繼承『柱』時已看到世界已開始失去光輝，大概…法魯佳亞消耗太多MANA的能量……要儲蓄MANA的能量是需要數百年的時間。」Tim說。

「不論是怎樣、世界也不會就此完結的。」

「會完全被侵蝕嗎…」Ashrey說：「沒有其他方法嗎…？一定還有的！不、不盡快找出解決方法的話，在法魯佳亞的所有生命都…」

「我們耐心等待一下吧！」Ashrey說：「可是…」

「法魯佳亞的事我明白、但我反而擔心你們的身體，你們不要輕視每日的勞動，你們今日休息吧！」

「…法魯佳亞會沒事嗎？法魯佳亞仍有得救嗎？」Lirka說。













「一定會找到辦法的。」Irving說罷後心中再想：「(即是用最後的手段也…)」

大家都依照Irving的說話返回房間休息，而Irving卻獨自在房間內思考對付加巴比魯特的方法，雖然他知道如何對付加巴比魯特，但是法魯佳亞的MANA之力已不再容許使用，否則在造出多拉佐多洛的同時，整個星球均會壞死，不過當他想到利用多拉佐多洛代替「器」的時候，便想到利用Ashrey作最後的手段……

「祖先Anastasia是封印Lord Blazer…能寄宿和控制這巨大的內宇宙、即是說——加巴比魯特也是人間之『器』——這樣就能將內宇宙封印，可是人間的『器』原本就是一個『魂魄』，就像Ashrey般存有另一個『器』，這事就等於奇蹟…奇蹟——無錯、是奇蹟…可是、這個身體所流着Valeria之血的話…流着退魔的『英雄』之血的話…對了、奇蹟不是在等待的…是由自己創造出來才有價值。」

就在這個時候Irving的妹妹Altaecia前來——

「…是叫我嗎？哥哥？這麼晚…」Irving說：「是…Altaecia…能與多拉佐多洛匹敵的力量…只要使用能夠將加巴比魯特封印的巨大之『器』……『降魔儀式』…」

「『降魔儀式』…？的確、這…哥哥以前曾研究過的禁呪之一…捨棄人的身體的外法…莫非、哥哥…」

Altaecia估計到他的打算，感到害怕的她向後躲避，可是Irving卻上前繼續說。

「能取回『世界』的就只有…人間之『器』…沒有其他…希望你明白…Altaecia…現在再一次、將所有放在Valeria之血…『英雄』的後裔之血上…我的妹妹啊…這個身不是以《劍之聖女》為名；而是《滅絕的聖母》為名…」

「哥哥！！」Irving說：「——我需要你、你所流的血和身體…」

「…這樣做的話會與哥哥一起戰鬥嗎？永遠會在一起嗎？」

「這樣的話從今以後都會在一起，希望你能與我一起背負我的罪…Altaecia…」

「今晚與哥哥的心距離拉近了…」

翌日、Irving將新的任務交給眾人，奇怪地這項任務異常普通，只需到哈魯米捷以東之地，調查一下該地的怪物產生異常的原因，而且Irving沒有提及有關加巴比魯特作戰部署的事，大家只好聽從吩咐，就在大家前往執行這項任務時，在Irving心中向ARMS眾人說了一句：

「大家…小心點…很快、所有東西都會解決，救回這個世界…」

Ashrey離開Valeria家利用洛巴魯迪亞到達目的地，那便是被稱為「狂熱之骸」的地方，利用Blood的第三個Goods進入內部，並發現不少電腦，他們將所有小型電腦開啟後，便能夠啟動中央電腦室，當他們調查這部中央電腦時，才發現這兒原本是奧迪沙的希爾姆．加捷奧之殘骸，為了取得有關加巴比魯特的情報，便決定進行詳細的調查，怎料到讓Blood發現了一個重大秘密，在奧迪沙的構成名單當中，負責資金的竟然就是Irving Vold Valeria，就在大家感到疑惑之際，Ashrey收到由小琪來的緊急通訊，得知Irving和Altaecia失蹤一事，Ashrey只好立即返回Valeria家了解情況。

前夕





當Ashrey返回Valeria家後立即看Irving所留下的字條——

「各位當你們的見這張字氣時，我已經向加巴比魯特作進行最後作戰，始終要將加巴比魯特屠宰，一定要將它實體化，這個方法是利用『器』來緊連它，可是、已無法利用多拉佐多洛來封印的現在，不能令這可怕的事發生，這是我所選擇的最後作戰。不論你們如何說，我愛法魯佳亞的心是不會變的，為了這樣殘酷的事實便會來臨，我並不打算要你們原諒，我只是想償還給你們，在這兒向你們發出最後的任務，到『法魯佳亞的核心區域』去，希望完成我的委託，最後希望你們能相信我的說話，在這兒祈求法魯佳亞有幸福的未來。　Irving Vold Valeria」





看完這張字條後，明顯地顯出這會是最後一戰，由於不想強制隊員參加這一戰，Ashrey便決定作一時解散，第二天在這裏集合。大家離開Valeria家之後分別返回自己的故鄉，向自己最重要的人作最後的道別。

當日就在Ashrey的房間，他與瑪莉娜作最後的道別——

「甚麼事？」Ashrey說：「對不起…甚麼也沒說。」

「不要緊、即使你不說、但…」Ashrey說：「但…？」

「Ashrey不說甚麼，我卻有很多事想說。」Ashrey說：「那、是甚麼？」

「嗯…可是…或許我不能將自己的感覺告訴你的，因為用說話說的話，可能會傷害到Ashrey。」

「瑪莉娜…」瑪莉娜邊行近Ashrey邊說：「在心裏有別的事要說，可是說出來時就會與事實完全不同，超越身體的感覺，利用別的說話來表達會令人很討厭，我想利用更直接的傳達方式來表達自己的感覺，不過、這樣做的話便可以將我的感覺傳達給你…又溫暖、又很重的感覺…全部傳達給你…這個身體…真的很開心…」

翌日、Ashrey一早便到達Valeria家等待，不久Lirka和Kanon等人分別來到，集齊ARMS所有成員後便由Ashrey帶領到「法魯佳亞的核心區域」。

最後一戰





眾人乘洛巴魯迪亞到法魯佳亞的中央處，找到一個叫背塔螺旋的地方，他們均相信Irving在這兒，於是便進入查看。這個塔的深處可是直接通往法魯佳亞的核心，在前行途中受到不少障礙物阻礙（提示：順序按下「月」、「火」、「水」、「木」、「金」、「土」、「日」／在其中一個房間中取得Ashrey的第三件Goods／BOSS前的房間：燃點特定的燭台以，但必須與之前的房間相同），當他們來到中心位置時便遇上往在這兒的生物，合力將牠打倒後就能到達另一階層，不久他們終於來到盡頭，並遇上一頭巨型的守護恐龍，以Ashrey的變身能力，終於也將其消滅。這時在他們面前的卻是一個不知明的地方，Tim感到那兒有Guardian的感覺，Ashrey便決定前往查看——

カノン
「強力なプレッシャーだ
——来るぞッ！



「等等…這是甚麼…」Lirka說。

「有點像海…但、又有點不同。」Ashrey說。

「…是Guardian…這青色的泥，所有都像其中一個Guardian…」Tim說。

「你知道嗎？」Tim說：「我不是知道，而是感覺到，就很像其他Guardian的波長般…我曾經聽聞在黑暗的地底深處，擁有青色的泥海…所有東西都是由這兒開始，『泥』之Guardian古拉魯加夫（グラブ・ル・ガブル）…」

背塔螺旋
MAP

「是所有東西的開始…無錯、加巴比魯特是想將法魯佳亞的生命之源吞食…這樣就能吞食整個法魯佳亞。」

「去吧！大家！」Ashrey向大家說。

終於他們都來到法魯佳亞的最底部，仍即是古拉魯加夫的體內，這兒是一個非常複雜的迷宮，必須將通道兩旁邊的人面柱，面向同一方向才能開啟其他通路（提示：只要聽到石移動的聲音代表成功），當他們來到盡頭時突然聽到Irving的聲音。

「——終於都來到這兒…」Irving說。

「——這把聲音、Irving！？在那兒？快些出來！」









「…我會再用『器』來封印加巴比魯特…現在是將其肉體消滅的時候…可是、加巴比魯特是正與『泥』之Guardian古拉魯加夫連在一起，無論牠受任何攻擊，均會無限次再生…首先、將加巴比魯特那三條吸引能量的根切斷，阻止其再生功能…ARMS各位，祝你們戰勝…我的意志會好像『器』般，當我能將加巴比魯特的所有壓制時…」

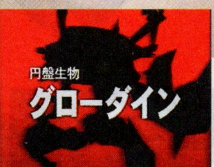
Irving說到這兒時突然停下來，Ashrey很擔心他便大聲叫道：「——Irving？究竟、發生甚麼事？」

可是他們再收不到Irving的回音，Ashrey只好相信Irving的說話，將隊伍分成三隊；每隊一人前往將加巴比魯特的根切斷（筆者推薦：Blood、Kanon及Tim）。就在三人分別將加巴比魯特根切斷的同時在法魯佳亞各地認識Ashrey的人均一同祈求他們能戰勝及平安回來，終於都餘下Ashrey的一隊，他們來到盡頭時卻發現Irving和Altaecia竟一同在這兒……

BOSS 戰——圓盤生物

名稱：グローダイン

對付方法：首先要以魔法攻擊為中心，其左手及本體的弱點是雷，若是以LV 2的FP來呼出「雷之Guardian」會有更佳的效果。另外、他的泡沫攻擊會令己方產生「生病」異常，記着要回復。



BOSS 戰——守護恐龍

名稱：マニュフェストゥ

對付方法：首先將隊伍編成二人負責攻擊；一人負責回復。雖然牠擁有令己方即死的招,式，但無論如何也要立即令他復活。而牠並沒有任何弱點，最好以Ashrey的LV 4的變身能力，將之擊倒。



古拉魯加夫 MAP

無論是在甚麼時候 你不是一個人…

「Irving…」Irving看見Ashrey說：「為何…？這個樣子。」

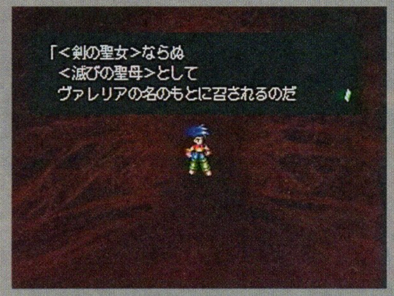
「…真不明…真的不明白！為了法魯佳亞、不是一起戰鬥嗎？這麼樣是為何？」

「是呢…我是為了法魯佳亞而戰，與你們沒有分別。」



「那麼、你在想甚麼！你在這兒幹甚麼！」Irving解釋說：「我比誰更明白加巴比魯特對法魯佳亞的威脅性，要對抗存在着吞噬整個世界這個概念，需要一個不會動搖的力量，相信將法魯佳亞變成一體的話會有這般力量吧！可是，每個人也有他不同的思想和思惑，對於想像不到的威脅人總會更加團結一致，當然這單純的事也不做的話，也不會變得更強…因此人總會在身邊自作(準備)一些有實在感的威脅，而這就是………。」

「恐怖組織『奧迪沙』…」Irving繼續說：「簡單的威脅是容易混亂人心，在這時正義之士出現的話會怎樣？無錯、你們ARMS出現的話——人們的心就會超越國家的界限而團結，這點你們也知道。為了對抗加巴比魯特，各國合力共同作戰，就如MANA的牢獄，沒有三國之力是無法發動的。」



「可是、你做出來的事是錯！在這個想法中會傷害到別人；會令人喪命！」

「這…是為了守護人類的未來罷了！」Ashrey說：「為了偉大的目的而要犧牲別人，我做不到。」

「……如果我取得戰力的話…取得艾加多拉姆的話，就不需使用這種手段——可是、不成為『英雄』的話就不能保護法魯佳亞！」

這時從Altaecia的體內發出白色的光芒，這光芒掩蓋Ashrey等人的視線，當可以視界回復後發覺四周像一些生物的內藏，而他就如身在怪物的體內般。

「這、這是…？」Irving說：「你也應該知道對付『異世界』是不能使用正常的物理攻擊，而我就是想利用世界唯一的生命之『魂』將『器』封印，這樣做的話被消滅的『肉體』會生長…我是提供召喚之法給奧迪沙…現在就在我妹體內使用這『降魔儀式』…將Altaecia變成『器』，使討厭的生命體…」

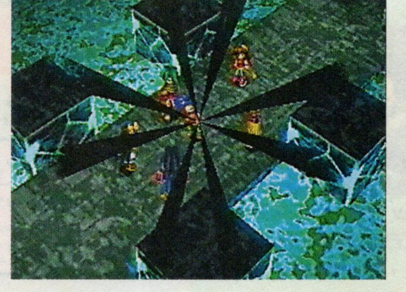
「已夠了、不要這樣做！為了達到目的、甚麼手段也要幹嗎？即使連親妹也要拿出來犧牲？」

「不是『犧牲』…是成為『英雄』；變不到《劍之聖女》，就以Valeria之名成為《滅絕的聖母》。」

這時加巴比魯特的核心出現在Ashrey面前，Ashrey向着它說：「Anastasia是…不希望這樣的！」

「我沒有打算要你們原諒我，可是已沒有其他方法拯救法魯佳亞……將我們和加巴比魯特消滅吧！在我的意識未被吞食之前…」

「已經、太遲了嗎…？」Irving說：「自己的事自己是最清楚的…不過、真不可思議…明知道這樣做是錯也不感後悔…而且還很開心…與不再見相比起來，能認識大家令我感到高興，與大家認識；一起守護法魯佳亞；真的太好了…」



「我與Anastasia約定了，要停止Valeria的悲劇…Irving…Altaecia…一起戰鬥吧！

最終一戰終於開始，Ashrey、Lirka和Mariabell所面對的加巴比魯特，可謂擁有很強的力量，而且每一招每一式也是向三人全體攻擊，由於Lirka和Mariabell的戰力很有限，只好單靠Ashrey來作主力，可是不知為何Ashrey在戰鬥的途中並不受到控制，不停作胡亂的攻擊，在這個時候只好單靠Lirka和Mariabell來協助，幾經辛苦，終於都將加巴比魯特的核心消滅，不知何解四周突然變得寧靜，沒有一人作聲，Ashrey與同伴一同離開時，Lirka不忍問道：



「我們勝利了嗎？大家救回法魯佳亞嗎？」

「是呢…總覺得有點悲傷…」Tim說。

「我們做錯了嗎？」Tim說：「是因為取得勝利而做錯嗎？沒有這回事的。」

「在這兒所見到的是事實…只是這樣。」Kanon說。

「我們不是勝利或失敗…只是、完結罷了…」Ashrey說。

接着、眾人繼續往前行，此時在Ashrey的身體突然發出異樣，看來還有事情還未完結，的確、那就是Lord Blazer……當Ashrey醒來時發覺身處不知明的地方，並看見Guardian Blade「艾加多拉姆」在他的眼前，一把不知從何處傳來的聲音向着Ashrey說——

「這是『我』存在的世界，也是將所有破壞的地方。」Ashrey說：「是誰？」



「Lord Blazer…『是誰』這字眼不是很過份，我可是與你一身同體…」

「…你可是以前曾為法魯佳亞帶來災害…」

「真是太好，從束縛中解放出來，很久也沒有返回實體了…真的感謝你！被封在地平的我能從降魔儀式中走進你的體內，可說是僥倖，而你在戰鬥之中所產生的負感情也成為了我的食糧。」

「負感情…？是我令你甦醒的東西嗎？」Lord Blazer說：「不單是你，人類之中的醜惡全都是我的能源，你在戰鬥中也看見人類的醜惡…這全部都是我的食糧。…對了、你在世界被消滅之前看見我是你的榮譽…」

「不要說笑！」Ashrey行近「艾加多拉姆」說。

「想拔起它嗎？不過、忘記向你說，你是不能將艾加多拉姆拔起的…艾加多拉姆是『劍之英雄』的東西，真是為你們沒有『英雄』的時代感到嘆息，好好地看着你們的未來是多恐怖吧！」

「的確我不是被選的『英雄』。」Lord Blazer說：「那麼為何要對抗我？接受未來吧！」

「…在我所生的世界之中…並不是以『英雄』的力量來支撐的，是擁有很多生命的世界來…因此…支撐世界的力量是在法魯佳亞生存的生命力！沒有『英雄』的時代…這種說話…不、不是…不是『沒有』，而是『不要』；我不要『英雄』，要這樣的東西來守護世界是沒有價值…如果大家都能一條心的話——無錯、即使不犧牲『英雄』也可以支撐世界！可以產生奇蹟來！再不想犯Irving同樣的錯！」

Ashrey集合了同伴的力量終於將艾加多拉姆拔起，那一度白色的光茫，令Ashrey生穿白藍色的戰袍與Lord Blazer戰鬥起來，Ashrey利用艾加多拉姆的絕技向牠揮去，其劍風帶出在法魯佳亞祈禱的人們的心，同樣是連在一起的，這令到Lord Blazer全無還擊之力，

結果終被打敗，Ashrey返回大家的面前，大家看見Ashrey的様子便知道Lord Blazer的事已得以解決，之後便一同回去法魯佳亞去。

整個法魯佳亞漸漸回復藍色的天空，而在大地上的人們也等待着歸來的人，Ashrey將Irving的事告訴給小琪和小美後，便立即為他舉行喪禮儀式——





「——這様、一切的事都明確。這個戰鬥的『開始』和『終結』中，所名為Valeria的『罪』…『罪』的名就是『英雄』——法魯佳亞的生命是要背負『罪』的話，要繼續生存就要贖罪，『罪』是生存的償還就好了，無錯、可以償還的…並不是一個背負沈重的十字架、以及能支撐這個星的生命的人，而是沈睡的Valeria之血…誰也不想再要『英雄』。」Kanon説。

接着大家分別協助重建法魯佳亞的工作，而且大家從這件事當中看透了不少事情，只要大家是一條心沒有甚麼事是做不到的。

時間流逝，一年的時間很快便過去，Ashrey與Blood等人到一個放置艾加多拉姆的地方拜祭Irving和Altaecia——

「真的很久沒有與大家見面呢！」Lirka説。

「這麼快就過了一年，真的不敢相信。」Tim説。

「嗯…Irving和Altaecia的冥壽一周年。」Tim説：「不過、這様可以嗎？這麼重要的劍…就這様放在墓上，不怕被別人取去？」

「沒有這麼簡單拔得起呢。」Kanon説。

這時Ashrey和瑪莉娜終於都趕到來，還抱着兩個嬰孩前來——

「對不起、來遲了。」Lirka説：「這麼重要要事竟來遲了！Ashrey真壞…不過…很可愛~」

「日常的故事是不會完結的，是會繼續下去。由過去到現在，之後是——未來…守護這様東西的並不是『英雄』，而是在法魯佳亞的所有生命；是我們自己吧！我覺得這比任何事物都存有很大的意義。」Ashrey説。

「…是、這一男一女是孖生BB、他們的名字決定了嗎？」Lirka問。

「呀…已決定了！」Tim説：「告訴我！告訴我！」

「怎様説好…」瑪莉娜説：「是很美的名字…在這個法魯佳亞中最溫柔；以及最純潔兄妹的名字……」

「是嗎…」Ashrey説：「即使在迷路時也不會出任何錯誤，無論是在甚麼時候，我們也不是一個人——對嗎？不是『英雄』，不會完的故事主角是——」

MS特別企劃——WILD ARMS 2nd IGNITION攻略外傳

Ashrey LV 3 Force Ability

故事進行時一直以來也沒有機會提及到有關Ashrey的LV 3 Force Ability，其實只需到基魯古拉特，找基魯古拉特領主的兒子洛艾魯文談，他便會將基魯古拉特剛發明的機械交給Ashrey，從此Ashrey便有LV 3 Force Ability。



Lirka使用上位魔法

首先由Lirka使用空間轉移道具（テレポートオーブ）去其中一處，以Random的機率便有機會到達「離島出帳所」，與內裏的迪爾（ディー）説話便能取得一本魔法書，將這本書交給斯艾魯自治地內的加拉（カラヤン）先生，這様就能返回「離島出帳所」找迪爾，學取上位魔法（即LV 2魔法）。



Lirka LV 3 Force Ability

與Ashrey同様；在故事進行時一直沒有提及過有Lirka LV 3 Force Ability的取得方法，其實只要Lirka能夠使用上位魔法後，返回斯艾魯自治地找加拉，然後再到「離島出帳所」找迪爾就可，但是必須由Lirka與他們説話。



隱藏角色Mariabell

在眾人取得洛巴魯迪亞時，首先感找尋第六位同伴的所在，從而加強自己隊伍的實力，你們還記得在記憶遺跡中，Ashrey與Mariabell曾有個約定，就是在法魯佳亞面臨危機時，她必定會前來協助一同作戰，而現在正是時候找尋她的下落，Mariabell就在胡拉魯特車站南方的Noble Red城內（ノーブルレッド城），當來到這城的盡頭時便可以找到第六位同伴Mariabell，她看見Ashrey後便會加入己方行列。另外、在這城內利用Mariabell的Goods「エレキテル」來攻擊有電極標誌的牆壁，更可開啟通往隱藏房間的通道，來內裏可取得她的LV 2 Force Ability。





Mariabell Goods位置

Goods名稱	取得位置
「エレキテル」	Noble Red城
「まんがゼンマイ」	約定之陵墓
「マイミイク」	失去的庭園

Mariabell Original Power

Mariabell的Original Power全部都是來自法魯佳亞的怪物，只要與特定的怪物戰鬥，並以她的Original Power「・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ田」吸收敵人的能力，便能將敵人的技具為己用，不過並不是每隻敵人都可以吸收的，必須要小心選擇，否則那回合就沒有做過任何事。

怪獸名	場所	取得技名	效果
ダンプティ	有がまぐち的地方	アーマゲドン	敵全體闇攻擊
ギガフロスト	Ray Point Muses	アブソリュート　ゼロ	敵全體冰攻擊
フュルフュー	魔界柱Sect・Caina	インスパイア	敵全體雷攻擊
ナンプティ	大迫力研究所附近	アンチマジック	敵己方魔法無效
アングラング	約定之陵墓的附近	エスケープダウン	全體攻擊回避率0
ボックル	Noble Red的南面	アボート	敵單體攻擊
ブリアレオス	Ray Point Wing	エアスラッシュ	敵單體風攻擊
バックベアード	百眼之柩	エネルギーフェイザー	敵單體攻擊
アガチオン	背塔螺旋	グレートブースター	己方能力上升
メルコム	Green Hell附近	ギャラクレイジー	用金錢攻擊
イフリーア	Ray Point Fray	クリムィョン	敵全體火攻擊
ホープダイア	約定之陵墓	ギロチンカイザー	敵單體即死
サンダードレイク	雷音之檻	バスターコレダー	敵全體雷攻擊
マントラップ	哥魯哥達刑場附近	スリープ	睡眠
エルバッキー	背塔螺旋	ディフェンスダウン	防衛力下降
ブラックサバス	魔浪洞	デモノトライアング	敵全體即死
ツインテール	古亞多尼附近	シャドウボルト	敵全體闇攻擊
スキッドランサー	海	ステータスロック	預防己方異常
カトルフィッシュ	海	バケットフォール	敵單體水攻擊
アーマン	Noble Red的南面	バリバリキャンセラー	令敵人行動取消
アーチンバグ	Green Hell附近	ファイアボルト	敵單體火攻擊
ニバス	被遺棄的島嶼	メガトンインパクト	敵全體攻擊
アリゲタイガー	Ray Piont Geo	ロックゲイザー	敵單體地攻擊
フルーレティ	斯艾魯自治地	フリジット	敵單體冰攻擊
ヴェパール	離島出帳所附近的海	メイルシュトローム	敵全體攻擊
アースフィギア	康魯斯町附近	パワーシール	敵單體攻擊
ウィルオウィスプ	古拉魯加夫	サクリファス	敵單體攻擊
ガーゴイル	風虎穴	スカイツイスター	敵全體攻擊

Kanon Original Power 修得法

當玩者與Kanon成為同伴後，她會擁有LV 1的Original Power，而LV 2以上的Original Power就必須由角色自己領悟，其修得的方法就是不斷重複使用特定的招式，然後等待她自己醒覺，玩家必須擁有很高的耐性才行，但最好其LUCK值要高。



招式修得法則

1	レフトアームエッジ→ワイヤーナックル
2	パイククラスター→スパイラルエッジ
3	メテオドライブ→ドリルプレッシャー
4	メテオドライブ→ファランクス
5*	ファランクス→ビートイングラム （註：*代表必須修得前4招才可）

Guardian Lord

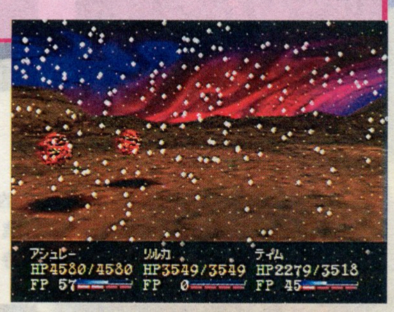
在犧牲的祭壇中，只要玩者有到隱藏房間取得「龍之石」、「獅子之石」和「女神之石」，就有資格取得強勁的「Guardian Lord」，在到背塔螺旋之前，分別返回巴斯加，以Tim的身份找哥莉；在西波克村，以Blood的身份找比利；以及在Valeria家2F；以Ashrey的身份找瑪莉娜，便可以分別取得「ラフティーナ」、「ジャスティーン」和「ゼファー」的Guardian Lord。若是在戰鬥中利用Tim的LV 4 FP召喚出來，其威力可是任何一隻普通Guardian之上，非常有用。





合體魔法

要發動合體魔法，必須要Lirka能夠使用LV 4的Force Ability，並同時使用二回同屬性的魔法才可，例如：「ハイ・ブレイク」+「ブレイク」=「ガイアクラッシュ」，但發動合體魔法也需要看發動者的幸運值，若發動者的幸運值越高，使出合體魔法的機會就越大，相反幸運值越低就不容易使出合體魔法。



發動機率表

幸運值	機會率	幸運值	機會率
BEST	75%	BAD	42.5%
GOOD	62.5%	WORST	37.5%
NORMAL	50%		

隱藏BOSS

在法魯佳亞各地都隱藏着非常強勁的BOSS，大家有沒有發覺在故事進行時，在某些迷宮內見到三角錐體的「封印柱」，這些封印柱就是用來封印着一些強勁的BOSS，只要隊中有第六位同伴Mariabell，而又有其第三個Goods「マイマイク」，就可以返回過去的迷宮內將這些BOSS解封，與其展開戰鬥，不過由於牠們的實力遠遠超過人的想像，所以必須準備充足才去挑戰。

位置	BOSS名稱	取得道具	HP	弱點
被遺棄的島嶼 地下室	ガイルオーグ	—	？？？	雷/ 火
香保哥山	ゼットリム	リミテッドゴーグル	60000	雷
哈魯米捷町	タイタニアス	シューティングスター	75000	即死魔法
狂熱之骸	ゴースト	フォースキャロット	？？？	ターンアンデッド(Tim技)
被封閉的坑道	コバルトキング	オメガクラッシャー	85000	—
風虎穴	ゾリンガ	アンブロシア	-75000	地
空之贈物	ザヴォーグ	ブラックプリンセス	-75000	闇
大迫力研究所	プルコギドン	がまくち	99999	火
史尼爾哈姆城	ゼペリオン	ヴァイオレイター	-99999	闇
哥魯哥達刑場	アンゴルモア	フォースユニット	99999	無
艾古魯坑道	ラギュ・オ・ラギュラ	シェリフスター	99999	無

隱藏迷宮

風虎穴

位置：達美尼亞鎮之西北面

解說：當故事進行至擁有Valeria戰艦時，便可以利用它前來這個「風虎穴」，內裏會不時有強力的風從洞內吹來，必須乘無風時將所有燭台燃點，否則是不能進入洞的深處，而在盡頭可取得風之Guardian。





雷音之檻

位置：古亞多尼之東

解說：當玩者取得水上高速艇之後，便可以第一時間來這個「雷音之檻」內，取得雷之Guardian，只要將兩旁的控掉拉下，便可以令處於中央位置的按鈕上升，然後利用Ashrey的小刀開啟機關，就能成功取得雷之Guardian。





光照射之庭園

位置：基魯古拉特的東南

解說：首先在基魯古拉特的宿屋休息超過5次，並從宿屋門前的少女聽取有關「光照射之庭園」情報，就可以在基魯古拉特的東南地方找到這個迷宮，只要所選擇的路是正確，輸入「RAY」的密碼，便能在盡頭取得光之Guardian。





被遺棄的冷藏庫

位置：哈魯米捷的西南面

解說：要到達「被遺棄的冷藏庫」，就必需利用空間轉移的道具到哈魯米捷，並利用旁邊的水上高速艇作交通工具就能到達，內裏只要順序將「青」、「綠」、「黃」、「紅」、「黑」、「白」的按鈕按下，便可找到冰之Guardian。



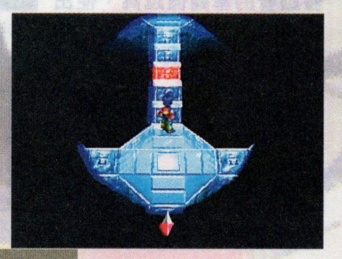


昏理

位置：康魯斯町以北

解說：「昏理」就位於康魯斯町以北的位置，進入後會發覺這兒非常黑暗，必須利用這細小的光芒來前進，否則就要利用Ashrey的第三件Goods來照明，當成功到達盡頭時，便是取得闇之Guardian的時候。





空中的贈品（空の贈り物）

位置：法魯佳亞的最南部

解說：在法魯佳亞的最南部可找到一個火山口，這個火山口中便是隱藏迷宮之一「空中的贈品」。在這個迷宮裏擁有很多可坑洞，每個坑洞均可以取得不同的寶物，而且更可以找到「星之Guardian」。

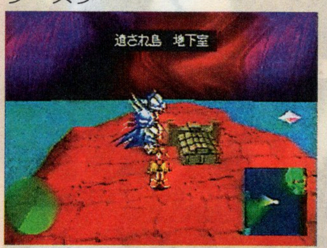




被遺棄的島嶼 地下室

位置：魔界柱Sect · Ptoromaea以東小島上

解說：就在魔界柱Sect · Ptoromaea以東的小島上，可以找到這個「地下室」，這兒除了可以取得不少有用的道具外，只要利用Ashrey的第三件Goods射向中央通道的龍頭，便可以取得パワーブースター。





魔狼洞

位置：犧性之祭壇北方

解說：魔狼洞是一個非常黑暗的洞穴，必須擁有Ashrey的第三件Goods來照明，這洞穴並不大，而且藏了不少寶物，在洞穴的盡頭會找到一個魔法陣，上前查看後Tim感到有Guardian的力量存在，並要Ashrey輸入其名字，只要輸入正確(ルシェド)，Ashrey便會被帶到另一個空間內，就能取得Ashrey的特殊技「まけんルシエド」。





約定之陵墓(約束のカタコンへ)

位置：西南方之孤島

解說：首先必需在達美尼亞城和Noble Red城的書櫃中取得這個孤島的情報(必須以Mariabell來調查)，接着便可以利用洛巴魯迪亞來到這個孤島，找到一個叫「約定之陵墓」的地方，進入後只要到達最底層便可看到Mariabell的EVENT，並在途中取得她的第二件Goods。





科學大迫力研究所

位置：捷雲拉特以南

解說：當完成了狂熱之骸的EVENT後，就可到達姆捷的酒吧內，利用Mariabell打聽有關這研究所的情報，眾人進入這個研究所時，便會再次遇上那兩位古怪的蜥蜴人，解開內裏的謎(提示：答對三條題目)後就能到達深處與超強勁的怪物戰鬥，若能取勝的話就可以取得Mariabell的LV 3和4的Force Ability。





絕對幸運圈

位置：斯艾魯自治地以西

解說：先在西波克村打聽有關這個地方的情報，然後便到斯艾魯自治地以西的地方找尋這個「絕對幸運圈」，進入後會發覺需要特定的鎖匙才能前進，只要在這兒與「ゴルパ」戰鬥，並偷取其身上的鎖匙，便可以進入這兒的深處，在盡頭、只要帶頭的角色其幸運值達BEST，就可以取得「幸運之Guardian」。





部份Guardian位置

名稱	取得位置
雷之Guardian	雷音之艦
冰之Guardian	被遺棄的冷藏庫
風之Guardian	風虎穴
闇之Guardian	昏理
光之Guardian	光照射之庭園
死之Guardian	廢都
星之Guardian	空中的贈品
時之Guardian	約定之陵墓
幸運之Guardian	絕對幸運圈

法魯佳亞的寶物

在整個法魯佳亞中，有不少地方隱藏了一些特殊寶物，當玩者與Kanon成為同伴後便可以利用書面左下方的雷達探測這些寶物的位置(黃色點)，當行到那兒時利用口掣的素描器便能發現，由於在最初時很有多地方仍是不能進入，有不少特殊寶物仍未能到手，但當取得洛巴魯迪亞後，就應該將這些特殊寶物取下，才進入最後的迷宮去。



貴重道具的販賣點

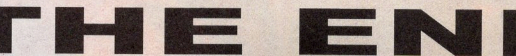
在達姆捷的東南方有一間叫「あやし屋本舖」，內裏除了可以看到玩者所遇過的怪物卡外，還有一個隱藏房間，只要有第六位同伴Mariabell，利用她的Goods「えれきてる」射向B2的機械人上，便可以進入B3，在這兒可以找到販賣貴重道具的商店，如能回復所有異常的「さんこうアルニム」。另外，更可以利用Lirka、Tim和Ashrey的Goods到商店的後方，更可取得貴重道具。



罕有MONSTER

每當玩者將一隻MONSTER打倒之後，便會取得它的MONSTER卡，在「あやし屋本舖」中或在MENU中也可以看到該怪物的資料，其中在這個法魯佳亞世界內有不少罕有MONSTER，尤其是NO.235的外星人已是一個好例子，要取得他們的卡並不好容，而被列入罕有MONSTER的有三隻，分別是NO.294、NO.240和NO.235，大家要努力吧！(提示：在一個連洛巴魯迪亞都去不到、只有水路才去到的森林小島)





TEXT：悟空



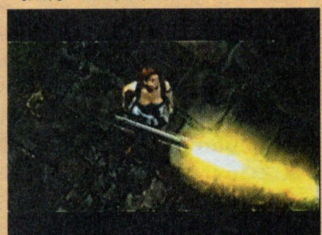
PS	
製造商：CAPCOM	售價：420元
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK	
1P/AVG/MEM/對應DUAL SHOCK	



上回提要：

JILL和卡羅斯終於去到時鐘塔，在解開所有機關令直升機飛來，滿以為整件事已經告一段落時，追跡者卻突然出現將直升機擊毀，在沒路可逃下JILL只好與追跡者一戰，更不慎地被追跡者所傷引致感染到病毒，幸好卡羅斯及時出現協助，但最終也不敵倒在一旁，JILL只好負傷繼續應戰，雖然可以將追跡者擊倒，但先前因為追跡者的攻擊而感染到病毒，最後JILL亦不支倒下，而在附近的卡羅斯醒來看到JILL倒在地上，就將JILL抱在懷中，雖然感覺到JILL還有呼吸，但是身體就像死了般動也不動……









067	公園路	083	公園地下水道
068	公園	084	公園墓地
069	公園警衛室	085	公園墓地小屋
070	醫院大堂	086	墓地儲物室
071	醫院辦公室	087	公園作戰室
072	醫生休息室	088	公園橋
073	資料室	089	處理場入口
074	醫院401號房	090	處理場休息室
075	醫院402號房	091	動力室
076	醫院B3走廊	092	處理控制室
077	醫院實驗室	093	地下處理場
078	醫院研究室	094	排水道
079	公園正面廣場	095	下水道管理室
080	公園水池通道	096	水質檢查室
081	公園森林路	097	處理室前通道
082	公園噴水池	098	廢棄處理室

醫院再遇列哥拉



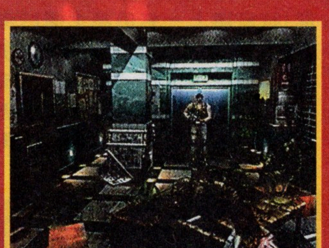
時間是10月1日的晚上，JILL從慢慢昏迷中清醒過來，發現自己正身處時鐘塔的禮拜堂內，而卡羅斯也在，JILL對卡羅斯說自己已經感染了病毒，相信之後也會變成一隻喪屍，卡羅斯卻不斷鼓勵JILL不要這麼輕易就放棄，一定還有機會的，最後卡羅斯叫JILL放心，一切包在他身上，之後就離開去尋找救JILL的方法……當玩者可以移動時，可以再與JILL談話，JILL就說了一句：「如果自己變成了喪屍，求他將的殺死。」

因為JILL感染病毒和之前與追跡者一戰已身受重傷，所以暫時一段故事會以卡羅斯為主角，操作方法和JILL並無分別，而且體力方面應該比JILL還高，不過卻不可以使用JILL之前放進異次元箱內任何一種道具，所以玩者只可以使用卡羅斯手上的武器。

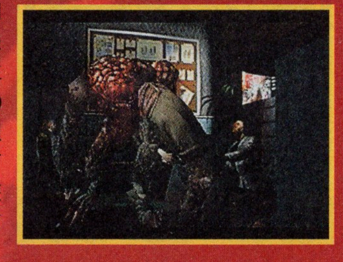




卡羅斯的武器有一支M4A1步槍和一支傭兵用手槍，M4A1步槍一支可作高速連射的機槍，可以在短時間製造大量傷害，其子彈數是以%計算，當射至0%時即是已沒有子彈，由於此段故事中是沒有子彈可以補給，所以不要胡亂開槍浪費子彈，而傭兵用手槍與JILL使用的M92F性能差不多，不能連發，適合用來對付一些行動較慢的敵人。



雖然卡羅斯對JILL說一切都包在他身上，事實上他是沒有任何頭緒的，所以一時間也不知道要怎樣做，四處調查下來到066時鐘塔儲物室，在後門發現一扇門，不過門前卻有一個大鐘在阻擋着，推開大鐘後來到067「公園路」，在這裏有左右兩條路，左邊是往醫院的路，右邊則是通往068「公園」的路，前面有一間069「公園警衛室」，不過門鎖卻被鎖上，需要一些細小的工具才可打開，公園那邊相信不會找到甚麼方法可以解除JILL身上的毒，而左邊的醫院應該會找到方法(說到底也是一間救人的醫院……)，解決路上的喪屍後來到醫院門前，進入後首先來到070「醫院大堂」，和其他地方一樣，醫院內四處都遍佈了病人及醫護人員的屍體，相信這裏亦曾經受到喪屍的襲擊，當卡羅斯想走進內裏調查時，在角落處傳出一陣喪屍叫聲，正當卡羅斯準備開槍之際，在喪屍背後卻走出另







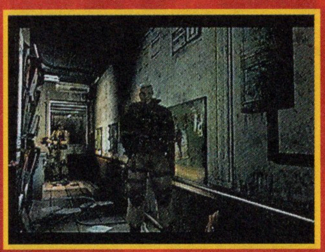
一頭怪物將喪屍的頭斬了下來，這頭怪物就是UMBRELLA研究出來的另一種生物兵器「獵殺者β」，為了「感謝」牠代自己殺死那隻喪屍，筆者決定舉槍攻擊以示謝意，玩者要緊記一點，在這裏出現的「獵殺者β」是有兩隻的，不要在殺掉一隻之後就放下戒心。

解決兩隻獵殺者後經醫院大堂來到071「醫院辦公室」，這裏是一間放有記錄打字機和異次元箱的房間，在打字機旁邊可取得「色帶」，在一櫃子上可取得「急救噴劑」一支，從醫院辦公室另一扇門離開去到072「醫生休息室」，在地上一名醫生屍體旁邊拾到一份「醫院長之手記」，在桌子上會取得一部「卡式錄音機(テープレコーダー)」，在角落的儲物櫃會找到一份「手槍子彈」，在櫃的右邊的告示板上可得到「醫院地圖(病院のマップ)」，在休息室內有一部可以通往醫院各層的職員專用升降機，調查後知道升降機是使用聲音辨認的門鎖裝置，卡羅斯又不是這裏的醫生，又怎可以用聲音開房升降機？筆者記起先前在房中找到一部「卡式錄音機」，相信裏面一定錄有醫生的聲音，於是便是按下聲音辨認裝置，之後就拿出「卡式錄音機」向着裝置播出錄音機內的聲音，既然那是醫生的聲音，門鎖自然能夠打開，進入升降機後可選擇前往「4F」或「B3」，到這兩層的先後次序是會影響之後一些事件的內容，筆者就選了先到「4F」。

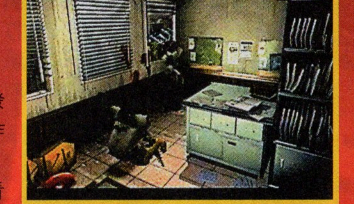
備註

B3路線故事

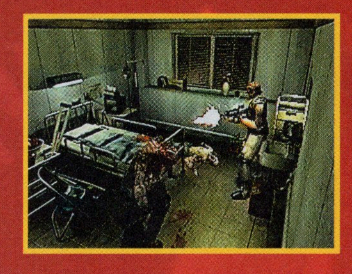
假若玩者選擇先到3F調查時，那卡羅斯去到077「醫院實驗室」時會遇上一名仍然生還的隊友泰尼魯，但他卻用手槍指着卡羅斯，從泰尼魯口中知道列哥拉仍然未死而且還襲擊他，而泰尼魯邊説邊打開牆上的夾萬，當他望向夾萬時發現裏面被人放置了一個計時炸彈，泰尼魯來不及反應就被即場炸死，幸好炸彈的威力不是很大，卡羅斯並未因爆炸而受傷，之後各位就可以繼續B3的工作跟着到4F。



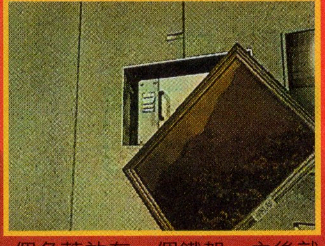
來到四樓，先進入073「資料室」，一進入這房間就會聽到一陣槍聲，隨後聽到在房間角落有人大叫不要開槍，當卡羅斯走到角落時，竟然見到以為已經死掉

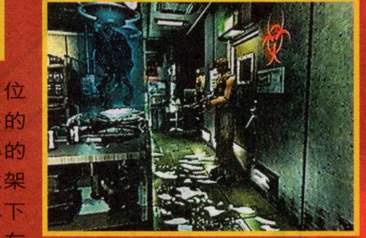


的列哥拉，卡羅斯望向牆角，發現一名也是UMBRELLA派來作拯救行動的隊員中槍倒在地上，明顯地開槍的人就是列哥拉，看見這情形卡羅斯當然要問個清楚明白，列哥拉只對卡羅斯說自己是一個監視員後就用槍指着他，這時候那名中了槍的隊員取出一個手榴彈拉開保險針，想來個同歸於盡，卡羅斯和列哥拉看見這情況就立即舉腳逃走，卡羅斯逃往資料室另一邊，而列哥拉就「跳窗」而逃，如沒記錯，這裏好像是4F……

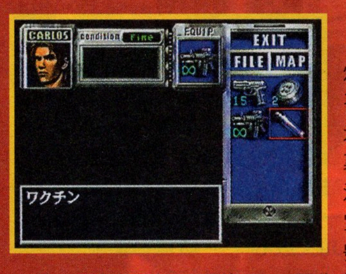


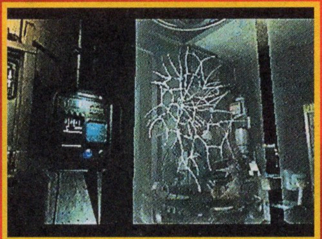
避開爆炸後卡羅斯繼續四處調查，在房另一邊有一間放滿實驗標本的房間，在這裏的桌子上會找到一條「病房之鎖匙(病室のカギ)」和「照片D」，之後便可離開。利用資料室取得的「病房之鎖匙」打開074「醫院401號房」的門，裏面會出現兩隻喪屍，解決喪屍後有兩件事要做，首先調查在房間內一名醫生的屍體，會取得一張寫張三位數字的屍體，各位一定要記下這數字，跟着就是記下這房間的擺設，在房間中那一個角落放有一個鐵架，之後就離開到隔壁的075「醫院402號房」，再利用「病房之鎖匙」打開「醫院402號房」的門，之後鎖匙可以棄掉，這房間與401號房的佈置差不多，只是床的位置放在相反方向，在房間內也有一個和401號房一樣的鐵架，將那個鐵架推至與401號房的位置相對的位置，即是如果401號房鐵架的位置是在左上角，就將402號房的鐵架放到右上角，如果不記得的話可回401號房看一次，將鐵架推到正位置時牆上的畫就會掉下來，露出一個小型夾萬，而在401號房取得的三位數字就是打開這個夾萬的密碼，打開夾萬後可取得「疫苗素劑(ワクチン素材)」，就這樣4F的工作就全部完成，可以乘升降機離開往B3。



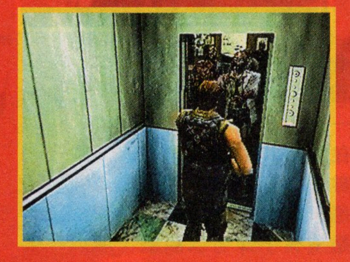


沿076「醫院B3走廊」前進，在轉彎處發現一個安裝在牆上的炸藥，因為四處沒有敵人，所以不要多手將它引爆，沿「醫院B3走廊」來到077「醫院實驗室」，這裏有兩隻「獵殺者β」在駐守，解決後繼續前進去到078「醫院研究室」，研究室會有兩隻另一種型號的新型獵殺者名叫「HUNTER γ」，不過玩者不用擔心，因為牠們暫時被放在兩個大型培養管內，可以放心四周進行調查。



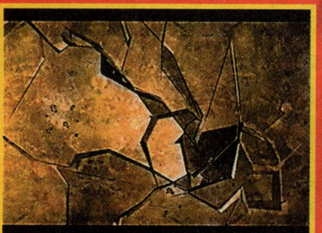


進入房間後在門邊旁邊的櫃子取得「培養液基座(培養液ベース)」，在房間盡頭設置了一部藥品合成裝置，在裝置後方則放置了「醫療機器使用手冊」，先按動合成裝置旁邊的電力供應由培養管轉換到合成裝置，跟着再將「培養液基座」放在合成裝置上，之後適當地將合成裝置上五個開關調整，令到左邊兩行能源指數至中央，便會成功製造出一支「疫苗培養液(ワクチン培養液)」，將它和「疫苗素劑(ワクチン素材)」混合就可以製作出一支能解決病毒感染的「疫苗(ワクチン)」。

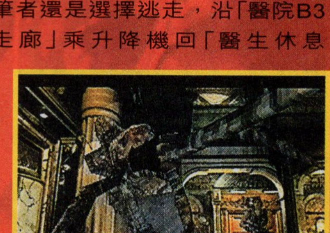


既然已得到疫苗，卡羅斯就動身回時鐘塔救JILL，正當打算

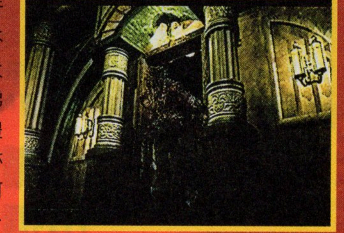




離開時培養管內兩隻「HUNTER γ」突然衝破培養管襲擊卡羅斯，而且更是前一隻後一隻夾攻，雖然可以與牠們一戰，但是研究室的空間實在有限，硬要戰鬥的話相信會是一場苦戰，所以筆者還是選擇逃走，沿「醫院B3走廊」乘升降機回「醫生休息室」，在這裏會有一群喪屍，殺掉喪屍繼續前進回到「醫院辦公室」，如有需要可以SAVE一次，當回到「醫院大堂」時，卡羅斯發現眼前的的石柱被人安裝了一個計時炸彈，而且距離爆炸的時間只有6秒，於是便第一時間全力向着醫正門跑去，最後總算趕及逃出醫院，卡羅斯向後一望，整座醫院已被那炸彈炸毀，究竟那炸彈是不是列哥拉的所為呢？但他剛才是從四樓窗邊跳出去的……沿時鐘塔後門回到066「時鐘塔儲物室」，突然天花板出現一點震動，但卻沒有甚麼東西出現，反而是在時之女神時鐘的位置出現數隻女喪屍，女喪屍的行動並不迅速，所以可以置之不理，一直前進059「時鐘塔大堂」，震動再次出現，在2F樓梯處更有一物體破牆而出，這物體正是先前已被JILL打倒的「追跡者」！從外表來看他沒受過任何損傷，而且身體更長出了許多一條條的觸手，令他的攻擊範圍更加廣闊，不過玩者不一定要和他硬拼，只要待他出現的EVENT片段結束後就可以轉身向時鐘塔的禮拜堂走去，在經過057「食堂」時追跡者是不會追上來的，不過在進入056「跳舞廳」時他就會衝進來，不過可以不理會他一直向前走去058「禮拜堂」，回到「禮拜堂」卡羅斯立即將在醫院取得的疫苗注射到JILL身上，注射疫苗後JILL終於慢慢醒來，卡羅斯將追跡者沒有死和列哥拉的事告訴JILL後就先行離開，玩者就會轉回控制JILL。





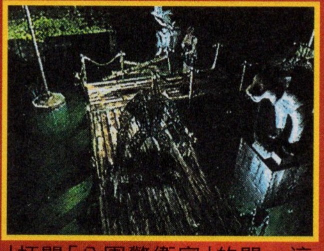


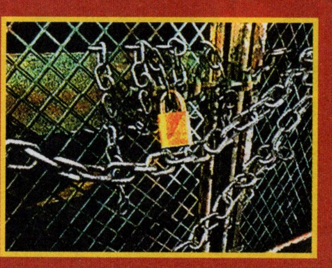


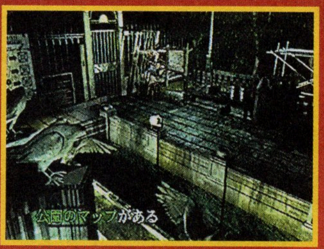
公園巨蟲之戰

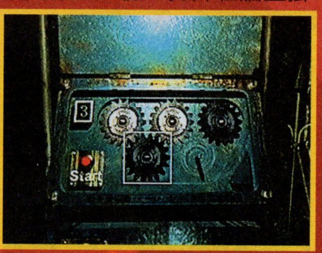
先在異次元箱取出「開鎖鐵線」和整理一下身上的裝備後就可以離開，去到「跳舞廳」時追跡者會由「食堂」破門而出，這時玩者可選擇與追跡者戰還是不戰，如果不想與他戰鬥就可以一直逃走向着「時鐘塔儲物室」，雖然他會一直追着JILL，但只要專心逃走的話是有足夠時間閃避的。

由「時鐘塔儲物室」後門離開去到067「公園路」，利用「開鎖鐵線」打開「公園警衛室」的門，這裏是一間放有記錄打字機和異次元箱的房間，在桌上可找到「色帶」、「照片E」和「地雷彈」或「榴彈」其中一份，在儲物櫃可以取得相同彈藥一份，另外在牆壁掛有鎖匙的木板上會找到一條「公園之鎖匙(公園のカギ)」，之後就可以離開。







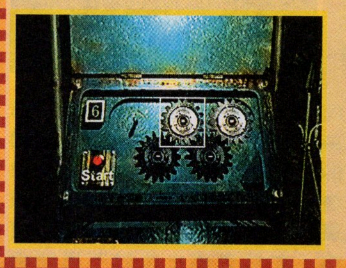


離開警衛室後向右邊前進會來到通往079「公園正面廣場」前的大門，用「公園之鎖匙」開啟門鎖，之後就可以將鎖匙棄掉。進入「公園正面廣場」後會隨機出現「獵殺者 β」或小蟲其中之一，之後沿右邊巨的通道來到080「公園水池通道」，如果玩者來到時是沒有喪屍的話，那麼在經過木橋時就會出現兩隻「HUNTER γ」，不過牠們並不是兩隻一起出現，所以不會太難對付。沿水池通道來到081「公園森林路」，這裏會出現三隻「獵殺者 β」或「喪屍犬」，如果不想用太多時間對付牠們的話則可以利用路中央的汽油鑵，將它引爆應該會消滅到一至兩隻敵人，在汽油鑵位置附近有一具屍體，調查後會找到另一條「公園之鎖匙(公園のカギ)」和一份「給監視員的命令」。在通道盡頭有一扇鎖上了的門，因為沒有鎖匙所以只好離開，離開前在門旁邊的屍體身上可找到一份「麥林子彈」。沿原路回到「公園正面廣場」，這次從進入左邊的門去到082「公園噴水池」，先在路旁的告示板取走「公園之地圖」，在通道盡頭放有2株「藍色藥草」和3株「綠色藥草」，這時應該進入083「公園地下水道」繼續前進的，雖然可以走進水池內，但因為水池內放滿了水引致不能前進，而解決方法就是打開排水口令池水流走，回到門右手邊的機器前，內裏有四個齒輪，只要將齒輪排成特定次序就可以打開排水口令池水流走，這樣就可以進入「公園地下水道」繼續前進，經地下水道來到通往084「公園墓地」的樓梯前，樓梯上方和後方都會出現一些小蟲，而且更是殺之不盡，所以不要浪費子彈，馬上爬上樓梯來到「公園墓地」。

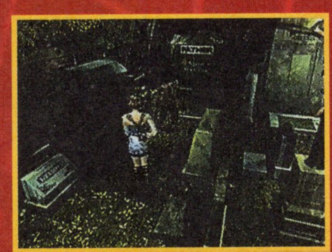
備註

噴水池機關

這機關其實很簡單，只要玩者在6步之內令齒輪的排列由圖一變成圖二，就可以令水池排水口打開令池水流走。









來到「公園墓地」後，完全看不見喪屍的蹤跡，其實這裏的喪屍是從地下爬出來的，所以要小心。沿路走會遇到一條分叉路，左邊的路會有2株「紅色藥草」，如果有需要的朋友可以先選這邊前進，向右邊繼續走會到達085「公園墓地小屋」，利用先前在樹林路取得的鎖匙就可以打開門鎖進入屋內，而鎖匙則可在使用後棄掉。在屋內的桌子上可以找到「彈藥粉A」和「彈藥粉B」各兩份，在牆邊的木櫃中亦會找到一支「鐵棒（鉄パイプ）」，之後進入另一扇門去到086「墓地儲物室」，這裏放有記錄打字機和異次元箱，在異次元箱內取出打火機，之後回到「公園墓地小屋」，JILL在四處調查下發現火爐中的木條應該可以燃燒，就利用打火機將火爐中的木條全部燒光，之後打火機已再沒有用處，可以棄掉。再次調查火爐發現背後的有一點光，但火爐的磚塊太硬不能用手掘開，JILL突然想起先前取得的「鐵棒」應該會有點用，就用鐵棒嘗試將磚塊撞開，在多次嘗試下終於打開一個可以讓一個人通過的洞，穿過火爐來到087「公園作戰室」，房中桌上和白板上分別都可取得「監視員報告書」和「來自作戰總部的FILE」，另外在桌上可取得第三條「公園之鎖匙（公園のカギ）」，調查掛在牆上的衣服會找到一份「色帶」，而另一邊的木架則放有一份「榴彈」。





取齊所有道具後就可以離開，當JILL打算離開這裏時，房間內的通信器突然接收到訊號，JILL立即走到通信器前調查看看會有甚麼收穫，從訊號中知道作戰已經結束，和本任務有關的調查員請盡快離開。」訊號結束後JILL沿火爐的通道回到「公園墓地小屋」，但原來一早已有人在此等待JILL，這人竟就是列哥拉！JILL從列哥拉口中得知UMBRELLA派來的部隊實際目的並不是拯救市民，而是要從隊員與喪屍戰鬥中收集數據，他們的生死UMBRELLA根本全沒理會，這時小屋突然發生一陣強烈震動，列哥拉似乎知道發生甚麼事，在震動停止後就不再理會JILL走出屋外離開。跟着就是BOSS戰，這時筆者奉勸各位應先到「墓地儲物室」整理一下裝備，最好是帶多一點回復道具，準備好後就可以走出屋外回到「公園墓地」，當JILL走出「公園墓地」時，地面再次發生比之前在小屋更強烈的地震，令公園墓地的一段路下陷，JILL更跌進下陷的路中，之後地面中更鑽出一條巨蟲，這條巨蟲就是在RACCOON市的下水道見過的GRAVE DIGGER！牠已不像上次般只會在固定地方才會出現，今次牠會追着JILL來攻擊，不論JILL走到任何地方牠都會出現，而對付GRAVE DIGGER的方法，最佳的武器就是「硫酸彈」，假若玩者不想與牠糾纏，可以將一水池附近的電燈柱射下，這樣當GRAVE DIGGER在水中鑽出來時就會觸碗而死，可省下不少時間及彈藥。戰鬥結束後走到盡頭會有一欄杆倒下，JILL可以當作梯子爬回「公園地下水道」，沿原路回到「公園正面廣場」，在這裏會突然多了很多喪屍，如果想省時間，走到上方露台將四個燈柱的燈泡射爆令火焰落下，這樣就可將大部份喪屍解決。經「公園水池通道」到「公園森林路」，用在作戰室取得的「公園之鎖匙」打開先前被鎖上了通往088「公園橋」的門，通過森林路的門來到公園橋，當JILL去到吊橋之時，「很久不見」的追跡者出現在後方，這遊戲會再次進入LIFE SELECTION，玩者可以選擇「推下去（突き落とす）」或是「跳下去（飛び降りる）」，而筆者選擇的路線是「跳下去」，JILL就會看準機會跳進橋下的河中從下方的排水道進入廢棄工場中。















備註

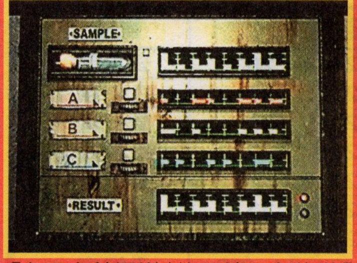
吊橋危機

如果玩者選擇「推下去」的話，JILL就會先避開追跡者的攻擊然後將他推下吊橋，跟着就經吊橋進入089「處理場入口」。之後先進入090「處理場休息室」，在那裏會再次遇上卡羅斯，從他口中知道會有飛彈在黎明時份射向RACCOON市，所以要在黎明來臨前找到逃生的方法，之後卡羅斯便離開，在房間一架上找到一條「處理設施之鎖匙（処理施設のカギ）」，從休息室另一扇門去到工場的091「動力室」，依次序「1、2、3、1、5、4、1、2、3」開動五個開關，再將安全控制系統的掣按下就可離開利用「處理設施之鎖匙」去到092「處理控制室」取走牆上的「廢棄工場之地圖（廃工場の地圖）」和「系統磁碟（システムディスク）」後乘升降機到093「地下處理場」，經樓梯進入094「排水道」，再沿「排水道」去到095「下水道管理室」，在角落機器處取得一支「處理樣本（処理サンプル）」後沿「下水道管理室」到達096「水質檢查室」，將「處理樣本」放進水質檢查裝置，之後將A、B、C三項相加的結果和樣本一樣，097「處理室前通道」的門便會完全開啟。跟着再次回到「處理室前通道」，但列哥拉突然出現向她開槍，最後列哥拉不知被甚麼怪物拖進冷氣槽殺死，之後JILL就在098「廢棄處理室」前向着門邊的處理器使用「系統磁碟」令通往「廢棄處理室」的門打開，之後的劇情就變回選擇「跳下去」一樣。

黎明時限



JILL從「排水道」進入廢棄工場後，先進入095「下水道管理室」在房間的角落處取得一支「處理樣本」，另外在桌上會找到一份「處理工場警備手冊」，經「下水道管理室」內一條樓梯往下走去到096「水質檢查室」，先取得放在櫃上的「急救噴劑」，然後JILL發現房中放了一部水質檢查裝置，不過機器現在不是開動着，要開動它就要先將在「下水道管理室」取得的「處理樣本」安裝在機器上，然後依第一行的水質檢查結果來調整A、B、C三行的指數，只要三行的指數相加起是和檢查結果的一樣就可以打開097「處理室前通道」的門鎖。之後沿「下水道管理室」到「排水道」，在經過「排水道」時，在水中突然有數隻喪屍出現，而且更將JILL四面圍困着，JILL眼見已經沒路可逃，以為沒命之際，救星卡羅斯突然出現，他將圍着JILL四周的喪屍消滅後就告訴她一個消息，卡羅斯說他從調查中得知在明天的黎明時份RACCOON市會被飛彈完全毀滅，所以他們時間已經不多，一定要在限期前找到逃生的方法，之後卡羅斯就離開繼續去尋找離開這裏的方法。

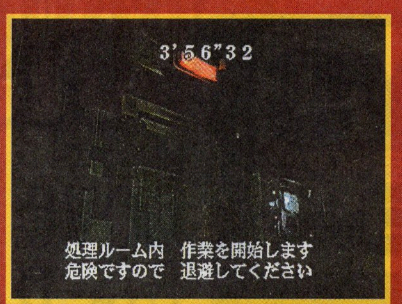






經「排水道」另一邊會來到093「地下處理場」，在這裏會有三隻BRIAN SUCKER把守着，解決牠們後在控制台右邊可找到兩份「散彈」，跟着沿路繼續前進去到092「處理控制室」，在中間的儀器上找到一隻「系統磁碟」，在房間另一扇門牆邊可取得「廢棄工場之地圖」，之後便可從地圖旁邊的門離開到089「處理場入口」。當JILL來到「處理場入口」時，突然有人從後向她開槍，原來那人是列哥拉，他在攻擊完JILL後就一邊奸笑一邊走進一個需要密碼卡才可以打開的門中。因為沒有密碼卡，所以JILL現在必須去找尋打開這門的密碼卡，這時先走進090「處理場休息室」，這裏亦是一間放有記錄打字機和異次元箱的房間，先在放有打字機的桌上取走「工場管理者之日記」和一份「色帶」，之後再在另一邊的櫃中找到一條「處理設施之鎖匙」，之後就走進091「動力室」，依次序「1、2、3、1、5、4、1、2、3」開動五個開關，再將安全控制系統的掣按下，這樣通往「處理室前通道」的門鎖就完全解開，再用「系統磁碟」打開往「廢棄物處理室」的門，進入後JILL就會聽到廣播，內容是說處理室將會開始工作，有關人等請馬上離開以免發生危險，跟着處理室就會開始倒數，畫面上方就會顯示還有4分鐘便會進行處理程序，但JILL身後的門卻在這時間鎖上，要打開就需要「密碼卡」放進機器中……正當JILL煩惱着如果離開這裏時，窮追不捨的追跡者再次出現，JILL一連避過了他兩次觸手攻擊，但在第三擊時，追跡者竟誤中在牆上的開關掣，處理廢棄物用的腐蝕性的液體流了出來，剛好流到追跡者身上，強如追跡者亦被這腐蝕性極強的液體斷了數條觸手，但這次攻擊好像對他沒甚麼效用，所以始終需要與他再次決一死戰。







這次對付追跡者有兩種選擇，第一種就是拿出身上所有武器與他「博命」，第二種就是利用處理場內的腐蝕液體，這種會流出腐蝕液體的開關共有四個，只要引追跡者走到液體流出口附近，再按R2開槍射向開關令液體流出，只要可連續三次用腐蝕液體擊中他的話就可將他打敗，這方法與用盡所有子彈與他一戰比較輕鬆，但有時候追跡者不一定會走近開關處，他有時也會呆在中間不動利用觸手向JILL攻擊，所以最好就是見機行事。









text by：A · NAHO · BO



BOYS BE Second Season

Love Lesson for Boys

PS	
發行商：講談社	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1人／SLG／5800日圓／對應PocketStation	

想要約會新相識的女孩子，選擇合適的約會地點和互相溝通的交流技巧都至為重要。剛開始與女孩交往的你，有無試過因為無法跟對方發展下去而要放棄一段姻緣呢？閱讀過本文後，希望閣下都能找到一個屬於自己的Happy End。

生日與星座對照表

生日	星座
3／21~4／20	公羊座
4／21~5／21	金牛座
5／22~6／21	雙子座
6／22~7／22	巨蟹座
7／23~8／22	獅子座
8／23~9／23	處女座
9／24~10／23	天秤座
10／24~11／22	天蠍座
11／23~12／21	射手座
12／22~1／20	山羊座
1／21~2／18	水瓶座
2／19~3／20	雙魚座

血型與星座的重要性

開始遊戲後，玩者要輸入主角的姓名、出生年月日及血型，其實血型、星座都會影響女生對主角的初期親密度。

血型相性表

主角血型	A	B	O	AB
MIKI P	△	×	○	–
珍妮	○	△	○	–
KIMUYOSHI	○	–	△	○
MAYU MAYU	–	○	◎	○
SAE	–	◎	△	△
海	△	◎	–	–
小南	–	○	△	○
艾莉嘉大人	○	△	○	–

記號設定表

表內記號	◎	○	–	△	×
關係	十分好	幾好	普通	稍差	惡劣
初期親密度變化	10	5	0	-5	-10

星座相性表

星座	公羊座	金牛座	雙子座	巨蟹座	獅子座	處女座	天秤座	天蠍座	射手座	山羊座	水瓶座	雙魚座
MIKI P	–	△	–	○	△	○	–	○	△	–	–	◎
珍妮	△	◎	○	◎	–	○	–	○	×	–	–	○
KIMUYOSHI	○	△	–	–	△	◎	○	△	–	△	◎	△
MAYU MAYU	△	–	○	○	–	○	–	◎	–	○	△	○
SAE	○	–	△	○	–	–	○	–	○	×	◎	△
海	○	–	○	–	○	○	–	–	◎	–	○	×
小南	–	◎	–	△	–	–	○	○	–	◎	–	○
艾莉嘉大人	○	×	○	–	◎	△	◎	○	○	–	○	–

淺談「發生條件」

無聊地在街上溜達，偶然會遇上女孩子，或者有電話打來，這些事都受到所謂的「發生條件」所左右。

接收PHS(手提電話)來電：MIKI P以外的女孩於PHS Icon表示中畫面時有1／256之機會發生(MIKI P本人來電的機會乃1／1024)。當日使用PHS達三次便不會再發生。當日發生某女孩的事件時，該女孩便不會來電。當日為某女孩的約會之日，該女孩便不會來電。

PHS發信：撥電後有1／2機會能接通。當日使用PHS達三次便不能再用。

街中相見：在按下Icon指令的30秒期間，各女角依其固有出現率出現。同一日同一女孩不會在同一地點出現第二次。

其他條件

珍妮：每月第二個星期日因她要學習日本舞，當日所以不會發生上述事件。

MAYU MAYU：第2年11月頭至12月中會發生她的「私奔」事件，拒絕後的7日間不會發生上述事件。

小南：第2年暑假期間，聽過她入聲優學校後的4日間不會發生上述事件。

艾莉嘉大人：每日下午五時後不會發生上述事件。第2年尾聲當她因盲腸入院後的14日間不會發生日常事件。第2年10月她被禁外出(入侵宿舍失敗)後的14日間不會發生。

日常移動

《BOYS BE Second Season》中平時給主角移動的地方甚多，初接觸的玩者可能會因此感到茫然毫無頭緒，希望各位看過以下介紹會有個更具體印象。

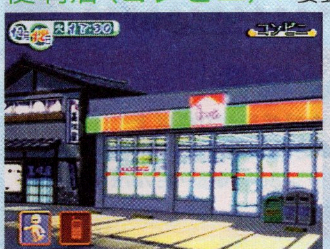


主角的學校(主人公の学校)：幾乎都是上學放學時遇到的事件，平時不用移動到學校。



百貨公司(デパート)：四層高的百貨公司，可說是女孩出現率比較高的場所。

便利店（コンビニ）：要到其他女孩之家必先經過的地方，此處只能遇上MIKI P。



繁華街：所有角色的出現率在此都被設定為甚低。



公園：除MIKI P和小南外，其他角色的出現率被設定為「普通」至「偏高」，算是較易碰見女孩的地方了。



車站前（駅前）：所有角色在此都有「普通」的出現率，亦是日常約會的會合地點。



MIKI P之家：除非遇上MIKI P的特別Event，否則都沒有到此一遊的必要了。



電影院（映画館）：基本上只可視之為約會地點，因為主角不能在此碰見女孩子。



妳喜歡到哪兒玩？

大家約會女孩時假如經常食檸檬，就一定要留意下表了。

○＝親密度未達30時會有一半機會被拒絕，否則會有1／4機會被拒絕
△＝親密度未達30時一定會被拒絕，否則會有3／4機會被拒絕
※＝附帶特別事件發生的條件

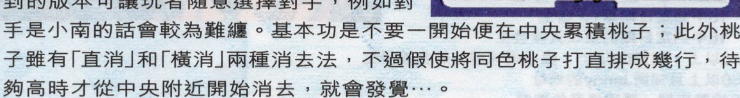
約會地點	MIKI P	珍妮	Kimuyoshi	Mayu Mayu	Sae	海	小南	艾莉嘉大人
電影院	○	○	△	○	○	○	○	○
水族館	△	○※	△	○	△	○	○	○
卡拉OK（カラオケ）	○	○	○	○	○	△	○	△
遊樂場	△	△	○	○	○	△	△	○
百貨公司	○	○	○	○	○	○	△	○
公園	○	△	○	△	○	○	○	△
網球（テニス）	×	○	×	×	○	×	×	×
CLUB（クラブ）	×	○※	×	×	○	×	×	○
漫畫喫茶（マンガ喫茶）	×	×	×	△	×	○	○	○
美術館	○	×	×	○	×	○	×	×
遊戲機中心（ゲームセンター）	△	×	○	×	○	△※	○	×
海（夏天）	△	○	△	△	○	○	×	△
泳池（プール／夏天）	×	×	○	○	△	○	△	△
滑雪・蹓冰（スキー・スノボ／冬天）	△	△	△	△	○※	○	○※	○

MINI GAME 講解

Genocide Memorial Peach

哪裡玩到：遊戲機中心
哪一類型：「墮落」Game

玩法是要使一串或一粒同色的桃子被其他（同）色的桃子「夾」住，從而令它們消失，並製造出連鎖。在OMAKE MODE玩到的版本可讓玩者隨意選擇對手，例如對手是小南的話會較為難纏。基本功是不要一開始便在中央累積桃子；此外桃子雖有「直消」和「橫消」兩種消去法，不過假使將同色桃子打直排成幾行，待夠高時才從中央附近開始消去，就會發覺…。



卡拉OK de OK！？

哪裡玩到：卡拉OK
哪一類型：音樂類

隨著音樂節拍，○符號會由右至左移動，當○完全進入矩形格後立即按掣才能得分，很講求玩者的反射神經和節奏感。要注意的是假如按錯節拍反而會減分，所以切忌胡亂按鍵。



SKI 雪山 version

哪裡玩到：滑雪場
哪一類型：動作

按左右移動，○作加速，操作十分簡單。遊戲目的是要在最短時間內閃避緩坡、岩石、旗門等障礙物，到達終點。序盤賽道並不會出現障礙物，大家大可趁此時按著○掣加速，中盤之後會出現大量旗門迫使主角減速，而最後出現的岩石陣更是可惡，皆因被絆倒後一定會損失大量時間。



CHECKED OUT！

不可思議的事真的一天比一天多。如果在模式選擇畫面中輸入△、□、↑、↓、R1、L2、R2、L1、START就可以咁咁咁，若然輸入□、△、↑、↓、R1、L2、R2、L1、START就可以點點點，插上PocketStation輸入△、□、↓、↑、R1、L2、R2、△、L1、START又可以如此這般喇。

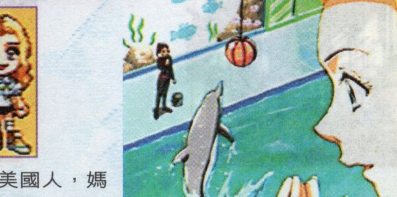
JENNIFER D. KITAOOJI
（北大路珍妮花ジェニファー）

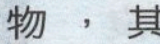
Nickname：珍妮（ジェニー）

血型：O型

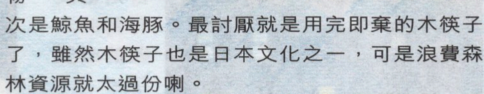
身高：170cm 體重：58kg

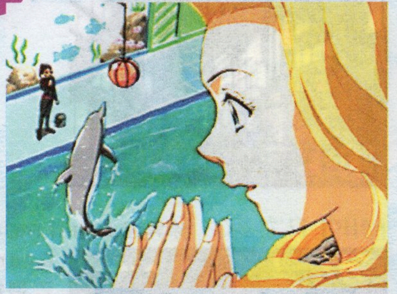
3sizes：B96（F Cup）W63H90





珍妮花的爸爸是位在外資銀行工作的美國人，媽媽是位日本人，因此她是美日混血兒。最近的興趣集中在學習日本文化，研究日本舞蹈。喜歡小飾物，其次是鯨魚和海豚。最討厭就是用完即棄的木筷子了，雖然木筷子也是日本文化之一，可是浪費森林資源就太過份喇。







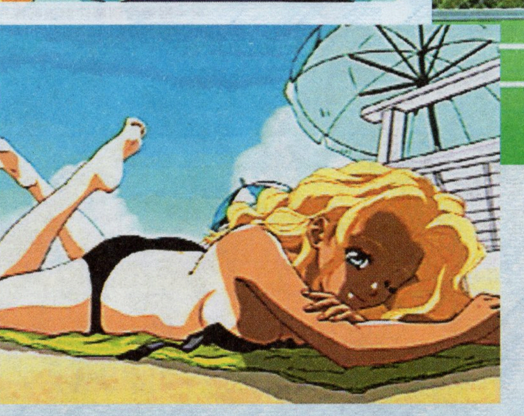
Ending 條件

GOOD：◆好感度150或以上

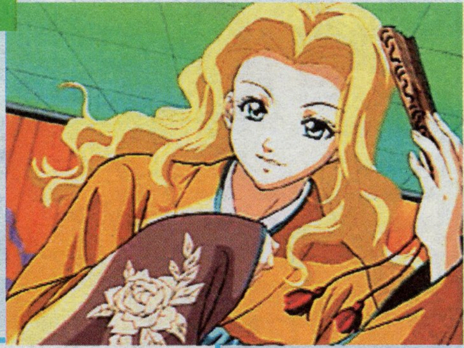
BEST：◆好感度200或以上◆SP Event達成度有至少80%◆SP Event No.18或23、25的發生

TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	C
Young Causal（ヤングカジュアル）	D
化妝品Corner	A
Game Center	−
繁華街	D
漫畫喫茶	−
車站前	C
公園	B
Burger Shop（バーグーショップ）	B
百貨公司前	C
便利店	−
喫茶店	C
精品店	B







EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	化妝品Corner	1／10／07~1／11／31	10：00~15：00	被選3人的Event完結，3、4日之後（假如當初沒有被選）
02	回家途中	1／10／16~1／11／17	13：00~17：00	No.1經過後一週，而翌日並非第2個星期天
03	水族館	1／10／21~1／11／18	12：30~13：30	No.02中約定之日發生
04	公園	1／10／22~1／11／01	13：00~18：00	知道PHS號碼，且是最初所選3人之一
05	車站前	1／11／11~1／12／09	10：00~11：30	好感度40以上時，第2個星期天在車站發生
06	約會地點	1／11／11~1／12／09	−	No.05中以家事為由拒絕她後，而又和其他女孩約會
07	主角的學校	1／11／3	−	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
08	校門前	1／11／14~1／12／15	13：00~18：00	No.04中答網球，跟著又並非第二個星期日
09	網球場	1／11／18~1／12／16	12：30~13：30	No.08中約定之日發生
10	返回便利店	1／12／24	−	購物的拍檔選Jenny
11	PHS來電	2／01／3	18：00~21：30	好感度60以上而又知道PHS號碼
12	PHS發信	2／01／3	18：00~21：30	No.11中不接聽來電，重播錄音後撥電
13	神社	2／01／04~2／01／05	10：30~11：30	No.11、12中約定之日發生
14	餐廳	2／02／14	13：00~18：00	好感度70以上發生
15	PHS來電	2／02／15~2／02／24	10：00~18：00	社會科40以上且知道Jenny的地址
16	PHS發信	2／02／15~2／02／24	10：00~18：00	No.15不接聽來電，重播錄音後撥電
17	Jenny之家	2／02／26~2／03／31	12：00~14：00	No.15、16中約定日期第1天發生
18	Jenny之家	2／02／27~2／04／07	12：00~14：00	No.15、16中約定日期的第二天後發生
19	網球場	2／04／21~2／09／29	−	好感度80以上、體育50以上、經過網球場的約會後發生
20	PHS來電	2／07／07~2／07／14	10：00~18：00	社會科60以上且知道Jenny的地址
21	PHS發信	2／07／07~2／07／14	10：00~18：00	No.20不接聽來電，重播錄音後撥電
22	Jenny之家	2／07／20~2／08／24	10：00~14：00	No.17未發生時，No.20、21中約定日期的第1天發生
23	Jenny之家	2／07／21~2／08／30	10：00~14：00	No.20、21中約定日期的第二天後發生，No.17完成時則在第一天發生
24	回家途中	2／09／09~2／09／14	13：00~20：00	好感度130以上時
25	公會堂	2／09／22	12：00~14：00	No.24約定會去發表會
26	Jenny之家	2／07／3	13：00~21：30	已知Jenny的生日和住址
27	主角家內PHS來電	2／07／3	13：00~21：59	No.26中提示準備生日禮物…
28	PHS來電	2／07／11~2／08／09	10：00~20：00	好感度120以上時
29	海	2／07／20~2／08／18	10：30~11：30	No.28中約定之日發生
30	上學時	−	07：00~09：00	Jenny的好感度足夠時
31	主角家內PHS來電	−	10：00~21：30	Jenny的好感度足夠時

KAORI KIMURA 木村佳織



Nickname：KIMUYOSHI（キムヨシ取其四個漢字的頭一音）

血型：AB型

身高：156cm 體重：46kg

3sizes：B83（C Cup）W63H87



佳織的興趣是夾Band，擔任主音歌手的位置，因比平時也酷愛上卡拉OK。特技是鍛鍊腹肌（?）和一字馬，直至中學都有玩新體操，所以身體比別人柔軟。喜歡漫才（相星）和「水〇黃〇」（水戶黃門）。開朗活潑，夢想他朝一日成為演藝家，將愛與和平的精神傳播至世界每一角落。

Ending 條件

GOOD：◆好感度150或以上

BEST：◆好感度200或以上◆SP Event達成度有至少80%◆SP Event No.18或23、25的發生



TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	A
Young Causal	−
化妝品Corner	−
Game Center	D
繁華街	D
漫畫喫茶	−
車站前	C
公園	C
Burger Shop	C
百貨公司前	C
便利店	−
喫茶店	C
精品店	−







EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	CD Shop	1／10／07~1／11／25	10：00~16：00	被選3人的Event完結，3、4日之後（假如當初沒有被選）
02	公園	1／10／17~1／11／30	13：00~17：30	好感度40以上，且No.1發生過後
03	Game Center、公園、百貨公司	1／11／04~1／12／23	10：00~11：30	好感度30以上，到Game Center、公園或百貨公司約會
04	上學時	1／11／05~1／12／26	7：00~9：00	No.3發生後3日以上，6日以內發生
05	卡拉OK	1／11／18~2／1／20	11：00~11：30	予定到卡拉OK時發生
06	主角的學校	1／11／03	−	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
07	返回便利店	1／12／24	−	聖誕派對中，購物的拍檔選KIMUYOSHI
08	KIMUYOSHI之家	08／18	15：00~21：30	已知KIMUYOSHI的生日和住址
09	主角家內PHS來電	08／18	15：00~21：59	No.08中提示準備生日禮物…
10	回家途中	2／02／15~2／02／22	13：00~18：00	假日的前一日發生不可
11	KIMUYOSHI之家	2／02／17~2／02／28	12：30~13：30	No.10中成為Band Member後發生
12	主角家內PHS來電	2／02／16~2／02／23	18：00~21：30	好感度60以上、音樂40以上、未成為Band Member時於假日的前一日發生
13	車站前	2／02／17~2／02／28	12：00~14：00	No.12中約定之日發生
14	回家途中	2／02／14	15：00~20：00	好感度60以上時發生
15	PHS來電	2／03／02	10：00~17：00	成為Band Member而又知道PHS號碼
16	PHS發信	2／03／02~2／03／04	10：00~21：30	聽過No.15的電話錄音後於2日內發信
17	車站前、公園、便利店	2／03／03	10：00~17：00	聽過No.15的電話錄音後不發信，翌日於車站前、公園或便利店發生
18	Studio	2／03／08~2／03／25	10：30~11：30	No.15、16、17中約定日子的第1日
19	Studio	2／03／09~2／03／30	7：00~9：00	No.15、16、17中約定日子後的第2~6日
20	Studio	2／03／10~2／03／31	7：00~9：00	No.15、16、17中約定日子後的最終日
21	海	2／07／14~2／08／15	10：30~11：30	約會去海的日子發生
22	PHS來電	2／06／17~2／07／17	13：00~19：00	Band Member並得知PHS號碼後
23	PHS發信	2／06／17~2／07／17	13：00~19：00	No.22中重播來電錄音後發生
24	民宿	2／07／20~2／08／24	10：30~11：30	No.22、23中約定日子的第1日
25	民宿	2／07／21~2／08／29	7：00~9：00	No.22、23中約定日子後的第2~6日
26	民宿	2／07／22~2／08／30	7：00~9：00	No.22、23中約定日子後的最終日
27	PHS來電	?	13：00~18：00	成為Band Member而又知道PHS號碼
28	喫茶店	2／10／08~2／10／12	13：00~18：00	No.27中約定之日發生
29	Studio	2／10／13~2／10／27	12：00~14：00	No.27、28中約定之日發生
30	「留守」錄音	2／10／13~	−	錯過No.29後的「留守」錄音
31	Studio	2／10／13~2／10／27	12：00~14：00	No.30發生後的約定之日
32	「留守」錄音	2／10／13~	−	錯過No.31後的「留守」錄音
33	KIMUYOSHI的學校	2／11／02	18：00~21：30	成為Band Member而No.29或31曾經發生過後PHS來電
34	KIMUYOSHI的學校	2／11／03	7：00~9：30	成為Band Member而No.29或31曾經發生過
35	KIMUYOSHI的學校	2／11／03	9：00~16：00	未成為Band Member時發生
36	PHS來電	2／11／06~2／11／15	13：00~21：00	Band Member並得知PHS號碼、好感度150以上
37	PHS發信	2／11／06~2／11／15	13：00~21：00	No.36中重播來電錄音後發信
38	溫泉Land	2／11／10~2／12／15	10：30~11：30	No.36、37中約定到溫泉Land的日子
39	回家途中	−	12：00~21：30	KIMUYOSHI的好感度足夠時
40	主角家內PHS來電	−	10：00~21：30	KIMUYOSHI的好感度足夠時





MAYUMI TAKANO
鷹野真由美

Nickname：MAYU MAYU（まゆまゆ）
血型：O型
身高：152cm　體重：42kg
3sizes：B85（D Cup）W60H83

夢想將來可以開設一間精品店，或成為一位室內設計師，將可愛的精品擺滿房間，很有安逸的氣氛。愛吃甜食，討厭的食物有洋葱、蒜頭、甜椒、春菊、肝臟與及噫菜。儘管媽媽勸她不要偏食，真由美卻偏不愛吃不好味的東西。





Ending 條件

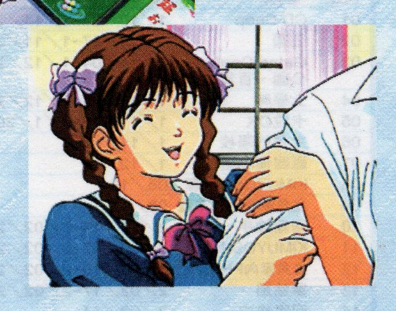
GOOD：◆好感度150或以上
BEST：◆好感度200或以上◆SP Event達成度有至少80%◆SP Event No.18或23、25的發生

TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	–
Young Causal	–
化妝品Corner	–
Game Center	–
繁華街	D
漫畫喫茶	–
車站前	C
公園	C
Burger Shop	B
百貨公司前	B
便利店	–
喫茶店	C
精品店	A

EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	精品店	1／10／07~1／11／30	10：00~17：00	被選3人的Event完結，3、4日之後（假如當初沒有被選）
02	回家途中	1／10／10~1／12／07	13：00~17：00	No.01中傳遞失物的3日以後、5日之內
03	PHS來電	1／11／05~1／12／12	16：00~21：30	好感度40以上
04	遊樂場	1／11／11~1／12／16	10：30~11：30	No.03約定之日於車站前發生
05	街中	–	–	街中相遇的日常事件
06	PHS來電	1／11／11~2／01／27	8：00~9：05	知道PHS號碼而10日以上無會話
07	電影院	1／11／11~2／01／27	–	No.06中決定看電影時
08	主角的學校	1／11／03	–	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
09	返回便利店	1／12／24	–	聖誕派對中，購物的拍檔選MAYU MAYU
10	PHS發信	1／12／27~2／12／30	9：00~21：00	好感度50以上，發信時發生
11	神社	1／12／31	18：30~19：30	No.10中約定到神社
12	PHS發信	1／12／31	–	–
13	喫茶店	2／02／11~2／03／01	10：00~21：00	發信時發生
14	精品店	2／02／17~2／03／03	12：30~13：30	No.13中約定之日發生
15	PHS發信	2／02／17~2／03／03	–	No.14中選擇去揀選禮物
16	喫茶店	3／03／10	9：00~17：00	知道生日後發生
17	工事現場	3／03／10	–	緊隨No.16發生
18	回家途中	2／03／11~2／03／17	9：00~11：00	No.17中應承當地盤兼職或幫忙家務後發生
19	MAYU MAYU之家	2／05／07~2／06／30	13：00~18：00	–
20	回家途中	2／05／07~2／06／30	–	No.19中選擇商量煩惱事
21	公園	2／02／14	15：00~18：00	好感度70以上
22	PHS來電	2／02／14	20：00~22：00	No.21中曾經吃過朱古力後發生
23	MAYU MAYU之家	2／07／01~2／09／27	13：00~21：00	好感度100以上
24	MAYU MAYU之家	2／07／01~2／09／29	12：00~14：00	在No.23中約會之日的約會地點發生
25	PHS來電	2／07／01~2／09／29	–	緊隨No.24發生
26	MAYU MAYU的學校	2／10／21~2／10／31	13：00~18：00	好感度120以上
27	車站前	2／11／03	10：00~11：30	No.26中取得文化祭入場券於MAYU MAYU的學校發生
28	民宿	2／11／06~2／12／15	10：30~11：30	約會之日在車站發生
29	クアハウス	2／11／06~2／12／15	–	No.28中選擇了「私奔」（駆け落ち）
30	PHS來電	2／11／06~2／12／15	–	No.31中選擇了到クアハウス
31	回家途中	2／11／06~2／12／15	–	?
32	主角的房間	–	–	MAYU MAYU的好感度足夠時



SAE SUZUKI
鈴木紗英

Nickname：SAE（サエ）
血型：B型
身高：164cm　體重：55kg
3sizes：B87（C Cup）W59H88



說起運動紗英最拿手了。夏天玩滑浪，冬天玩滑雪，玩滑板更是年中無休。要紗英呆待在一處地方對她來說是件苦差，可能是身上流著江戶浪客血統的緣故吧。令人意外地，她打理家務也有一手，有空一定要品嚐她泡製的料理。





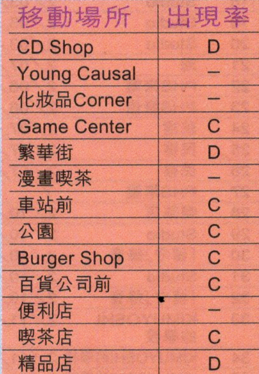
Ending 條件

GOOD：◆好感度168或以上
BEST：◆好感度224或以上◆SP Event達成度有至少80%◆SP Event No.34的發生



TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	D
Young Causal	–
化妝品Corner	–
Game Center	C
繁華街	D
漫畫喫茶	–
車站前	C
公園	C
Burger Shop	C
百貨公司前	C
便利店	–
喫茶店	C
精品店	D





EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	公園	1／10／07~1／11／25	10：00~15：00	被選3人的Event完結，3、4日之後(假如當初沒有被選)
02	回家途中	1／10／07~1／10／31	13：00~18：00	－
03	車站前	1／11／04~1／11／25	10：00~15：00	等候SAE以外的女生(1／11以外)
04	PHS來電	1／11／26~1／12／14	15：00~19：00	好感度40以上而又知道PHS號碼
05	PHS發信	1／12／02~1／12／16	12：30~13：30	No.4的約會之日發生
06	主角的學校	1／11／03	－	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
07	返回便利店	1／12／23	－	聖誕派對中，購物的拍檔選SAE
08	PHS來電	1／12／31	10：00~20：00	好感度50以上而又知道PHS號碼
09	神社	2／01／01	12：30~13：30	No.8中約定去「初詣」
10	神社	2／01／01	－	緊隨No.9發生
11	神社	2／01／01	－	No.10選擇在露天攤位買點什麼吃時
12	車站前	1／12／26~2／01／06	9：00~13：00	好感度50以上而又無約SAE的日子
13	PHS來電	2／01／04~2／01／27	9：00~11：00	No.10中選擇想約SAE時，另當日無約SAE
14	室內滑雪場	2／01／04~2／01／27	－	No.13中約SAE 到室內滑雪場
15	PHS來電	2／02／14	17：00~20：30	好感度80以上而又知道PHS號碼
16	PHS來電	2／02／12~2／02／25	18：00~21：00	好感度80以上、體育40以上而又知道PHS號碼，當時不能發生與SAE有關的事件
17	車站前	2／02／26	10：30~11：30	No.16中接受兼職時發生
18	SAE之家	2／02／27~2／03／04	7：00~9：00	No.17中實行移動時發生
19	SAE之家	2／03／01	9：00~18：00	－
20	SAE之家	2／03／04	9：00~18：00	－
21	公園	2／03／20~2／04／07	10：30~11：30	約會場所選擇到公園
22	PHS發信	2／07／01~2／08／14	9：00~21：00	打電話給她
23	車站前	2／07／07~2／08／15	10：30~11：30	No.22的約會之日發生
24	PHS發信	2／07／02~2／08／14	9：00~21：00	No.23後，取代日常PHS發信發生
25	車站前	2／07／07~2／08／15	10：30~11：30	No.24的約會之日發生
26	海	2／07／07~2／08／15	10：30~11：30	No.24的約會之日，玩滑板第三回
27	PHS來電	2／08／01~2／08／24	9：30~21：00	好感度150以上而又知道PHS號碼
28	CLUB	2／08／25	12：30~13：30	No.27約定到CLUB
29	PHS來電	2／08／01~2／08／14	10：00~21：00	好感度140以上
30	海	2／08／02~2／08／15	10：30~11：30	No.29的約會之日發生
31	PHS來電	2／07／01~2／07／18	18：00~21：00	好感度130以上、體育80以上而又知道PHS號碼，暑期頭7日內有約SAE不可。
32	車站前	2／07／20	10：30~11：30	No.31接受兼職後發生
33	SAE之家	2／07／21~2／07／26	7：00~9：00	No.32中實行移動時發生
34	SAE之家	2／07／23	9：00~18：00	－
35	SAE之家	2／07／26	9：00~18：00	－
36	PHS來電	2／10／21~2／10／26	18：00~21：30	好感度180以上而又知道PHS號碼
37	車站前	2／10／27	－	約會後
38	SAE之家	2／11／03	10：00~12：00	No.36或No.37中取得文化祭入場券
39	PHS來電	2／09／09~2／11／15	－	好感度190以上且知道SAE的地址
40	SAE之家	2／09／09~2／11／15	13：00~18：00	No.39跟她約定
41	SAE之家	2／12／18	13：00~21：00	已知SAE的生日和住址
42	主角的房間	－	－	SAE的好感度足夠時

ASUMI IKEZAWA 池澤明日海

Nickname：海(UMI)
血型：A型
身高：166cm 體重：53kg
3sizes：B78(B Cup) W58H82

池澤明日海，自少受到作為冒險小說家的父親影響，有空便會讀書。便服多數穿一些有花邊和波狀褶紋的裙子。本身亦對裁縫很有興趣，布料上的花紋圖案和素材，不是很有趣嗎？



Ending 條件

GOOD：◆好感度156或以上
BEST：◆好感度208或以上◆SP Event達成度有至少80%◆SP Event No.24、32的發生

TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	D
Young Causal	－
化妝品Corner	－
Game Center	－
繁華街	D
漫畫喫茶	A
車站前	C
公園	B
Burger Shop	B
百貨公司前	C
便利店	－
喫茶店	C
精品店	D

EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	主角家內PHS來電	1／10／06~1／10／27	18：00~22：00	被選3人的Event完結，3、4日之後(假如當初沒有被選)
02	公園	1／10／07~1／11／30	12：30~13：30	No.01中約定之日發生
03	漫畫喫茶	1／11／11~1／12／16	10：00~15：00	若當時發生海的其他Event不可
04	繁華街、車站前、公園、回家途中	1／10／21	10：00~15：00	No.2未發生時，正發生海的其他Event時不可
05	PHS來電	1／11／04~2／02／01	15：00~19：00	好感度50以上，文化祭的前週，不可有其他約會
06	海	1／11／11~2／02／03	10：30~11：30	No.5中約定之日發生
07	主角的學校	1／11／03	－	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
08	返回便利店	1／12／24	－	購物的拍檔選海
09	PHS發信	1／12／27~2／01／02	10：00~21：00	好感度40以上時打電話
10	PHS來電	2／01／03~2／01／05	9：00~21：00	好感度40以上時而No.9未發生
11	海之家	2／01／03~2／01／06	12：30~13：30	No.9或No.10約定到海之家
12	電影院	1／11／11~2／11／24	－	約定到戲院時
13	回家途中	2／02／14	13：00~19：00	好感度60以上時
14	回家途中	2／02／20~2／02／22	13：00~18：00	好感度65以上時
15	遊樂場	2／02／26~2／03／21	12：30~13：30	No.14約定之日發生
16	PHS來電	2／03／24	10：00~21：00	No.3選擇想畫漫畫
17	漫畫喫茶	2／03／24	－	No.16中約定要到漫畫講座
18	漫畫喫茶	2／03／29	12：00~14：00	No.16中約定要到漫畫講座
19	漫畫喫茶	2／03／30	12：00~14：00	No.16中約定要到漫畫講座
20	PHS發信	2／04／16~2／05／17	10：00~18：00	好感度90以上時打電話
21	車站前	2／04／21~2／06／16	10：30~11：30	No.20約定之日發生
22	回家途中	2／06／01~2／06／15	13：00~19：30	好感度100以上時
23	車站前	2／06／02~2／06／16	12：30~13：30	No.22約定之日發生
24	泳池	1／10／01	－	第一次約她到泳池
25	「留守」錄音	2／08／10	－	好感度110以上時
26	公園	2／08／13	19：00~20：00	重播No.25的電話錄音
27	海之家	2／05／23	9：00~21：00	已知海的生日和住址
28	回家途中	－	12：00~21：30	海的好感度足夠時

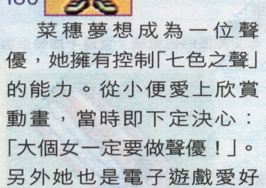
NAHO MINAMIDATE
南館菜穗

Nickname：小南（南ちゃん）
血型：O型
身高：159cm 體重：46kg
3sizes：B79（B Cup）W58H80



Ending 條件

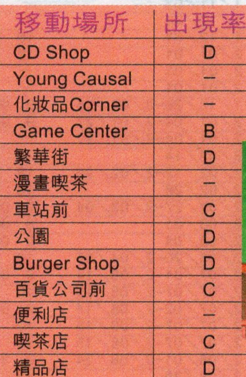
GOOD：◆好感度228或以上
BEST：◆好感度304或以上◆SP Event No.17或32、No.26、No.40的發生



菜穗夢想成為一位聲優，她擁有控制「七色之聲」的能力。從小便愛上欣賞動畫，當時即下定決心：「大個女一定要做聲優！」。另外她也是電子遊戲愛好者，相信閱讀這篇文章的讀者都是電子遊戲愛好者吧？



TO MEET



移動場所	出現率
CD Shop	D
Young Causal	–
化妝品Corner	–
Game Center	B
繁華街	D
漫畫喫茶	–
車站前	C
公園	D
Burger Shop	D
百貨公司前	C
便利店	–
喫茶店	C
精品店	D



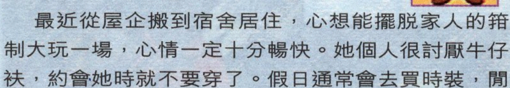


EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	Game Center	1／10／07~1／11／30	10：00~15：00	被選3人的Event完結，3、4日之後（假如當初沒有被選）；3人的Event到10月中仍未發生的話，則延至11月以後
02	教室	1／10／24~1／10／26	13：00~18：00	為最初所選3人之一時發生
03	喫茶店	1／10／24~1／10／26	–	No.02中有聽MIKI P的要求
04	主角的學校	1／11／03	–	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
05	教室	1／11／07~1／11／23	13：00~18：00	知道PHS號碼，且是最初所選3人之一
06	電影院	1／11／11~1／12／23	12：30~13：30	No.05中取得入場券，約她到電影院
07	回家途中	1／12／03~2／02／03	13：00~18：00	放學回家途中發生
08	返回便利店	1／12／24	–	購物的拍檔選小南
09	PHS發信	2／01／02~2／01／06	10：00~21：00	–
10	室內滑雪場	2／01／03~2／02／06	10：30~11：30	No.08中約定之日發生
11	公園	2／02／14	13：00~20：00	好感度60以上於車站前、公園發生
12	PHS來電	2／02／26~2／08／21	10：00~18：30	好感度80以上時，7／21~8／21、2／26~4／5期間發生
13	PHS發信	2／02／26~2／08／21	10：00~18：30	No.12不接聽來電，重播錄音後於當日撥電
14	小南之家	2／02／26~2／08／23	12：30~13：30	於No.12、13的約定之日發生
15	Comic Fair會場	2／02／26~2／08／25	10：30~11：30	約定Comic Fair，No.14後的下一個星期日
16	PHS來電	2／07／20~2／08／18	10：00~21：00	好感度100以上且知道小南之家
17	PHS發信	2／07／24~2／08／22	10：00~21：00	於No.16發生後的4日以後
18	小南之家	2／07／25~2／08／23	12：00~14：00	於No.17的約定之日發生
19	小南之家	2／08／27	9：00~21：00	已知小南的生日和住址
20	主角家內PHS來電	2／08／27	9：00~21：30	No.19中提示準備生日禮物…
21	PHS來電	2／08／12~2／08／14	12：00~20：00	好感度100以上且知道小南之家
22	PHS發信	2／08／12~2／08／14	12：00~20：00	No.21不接聽來電，重播錄音後撥電
23	小南之家	2／08／13~2／08／15	12：00~14：00	於No.21或No.22的約定之日到小南之家
24	電影院、水族館、遊樂場、美術館、公園、百貨公司	2／09／09~2／11／24	–	好感度160以上，於電影院、水族館、遊樂場、美術館、公園或百貨公司的約會
25	PHS來電	2／09／09~2／10／31	10：00~21：30	好感度140以上且知道小南之家，另一個月以上未曾跟她會話
26	PHS發信	2／09／09~2／10／31	10：00~21：30	好感度140以上且知道小南之家
27	小南之家	2／09／15~2／11／24	12：00~14：00	No.25、26的約定之日發生
28	回家途中	2／11／20~2／11／30	13：00~18：00	好感度150以上，No.27完結後
29	上學時	2／10／15~2／10／26	7：00~9：00	好感度150以上
30	喫茶店	2／10／15~2／10／27	12：30~13：30	No.29的約定之日於喫茶店發生
31	教室	2／10／15~2／10／27	12：00~18：00	No.29放課後相遇並達成約定
32	主角房間	2／10／28~2／10／31	13：00~18：00	No.30、31發生後
33	小南之學校	?	7：00~9：00	No.30、31發生後
34	PHS來電	2／11／05~2／12／07	13：00~21：30	好感度170以上且知道小南之家
35	PHS發信	2／11／05~2／12／07	13：00~21：30	知道小南之家並於星期二打給她
36	主角房間	2／11／10~2／12／15	12：30~13：30	No.34、35的約定之日發生
37	回家途中	–	10：00~21：30	小南的好感度足夠時

ERIKA IIYUIN
（伊集院艾莉嘉エリカ）

Nickname：艾莉嘉大人（エリカさま）
血型：B型
身高：163cm 體重：48kg
3sizes：B84（C Cup）W58H86



最近從屋企搬到宿舍居住，心想能擺脱家人的箝制大玩一場，心情一定十分暢快。她個人很討厭牛仔袂，約會她時就不要穿了。假日通常會去買時裝，閒來也會閱讀時裝雜誌，很講究衣著的女孩哩。





Ending 條件

GOOD：◆好感度156或以上
BEST：◆好感度208或以上◆SP Event達成度有至少80%◆SP Event 20、22的發生

TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	C
Young Causal	A
化妝品Corner	C
Game Center	–
繁華街	D
漫畫喫茶	–
車站前	C
公園	C
Burger Shop	C
百貨公司前	C
便利店	–
喫茶店	–
精品店	B

EVENT

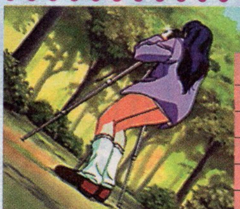
No.	場所	日期	時間	發生條件
01	回家途中	1／10／02~1／11／20	13：00~18：00	被選3人的Event完結，3、4日之後(假如當初沒有被選)。4日以後有打招呼的話，則於其後7日發生第二次
02	公園	1／10／12~1／11／30	13：00~18：00	讓No.1發生兩次，3日之後發生
03	PHS來電	1／11／11~1／11／25	10：00~14：00	好感度15以上時，若非「3人之1」則要完成No.2才能發生
04	Young Fashion Floor	2／01／01~2／12／15	—	好感度30以上時又未知PHS號碼，於No.3後或第二年發生。若知道她的宿舍則不會發生
05	主角的學校	1／11／03	—	最初所選3人之一，好感度亦是最高一人
06	PHS發信	1／11／05~1／11／23	10：00~21：30	好感度25以上時打給她
07	電影院	1／11／11~1／12／23	12：30~13：30	No.6中約定之日發生
08	返回便利店	1／12／24	—	購物的拍檔選艾莉嘉
09	PHS來電	1／12／25	13：00~21：00	知道PHS號碼，No.6中選擇兼職
10	車站前	1／12／26	15：30~16：30	No.9中約定去兼職
11	民宿	1／12／27~2／01／02	7：00~9：00	No.10中去兼職
12	民宿	2／01／01	7：00~9：00	—
13	神社	2／01／01	—	No.12中決定去神社
14	民宿	2／01／02	—	—
15	PHS來電	2／02／13	13：00~21：00	好感度60以上時
16	上學時	2／02／14	7：00~7：30	No.15中達成約定
17	PHS來電	2／06／03~2／06／21	15：00~21：30	好感度80以上時，當日又並非假日的前一日，但事先要知道PHS號碼
18	CLUB	2／06／09~2／06／23	12：30~13：30	No.17中約定之日發生
19	PHS來電	2／02／10~2／02／24	10：00~21：00	好感度60以上時，第一次是在假日，第二次是在PHS留口訊之日，或是重撥電話的翌日
20	車站前	2／02／26	10：30~11：30	No.19中決定當兼職
21	民宿	2／02／27~2／03／04	7：00~9：00	No.20中有去當兼職
22	民宿	2／03／01	—	—
23	民宿	2／03／04	—	好感度65以上時
24	Burger Shop	2／04／22~2／05／17	13：00~15：30	好感度75以上時的星期六
25	PHS來電	2／07／11~2／07／18	10：00~21：00	好感度90以上時，第一次是在假日，第二次是在PHS留口訊之日，或是重撥電話的翌日
26	車站前	2／07／20	10：30~11：30	No.25中決定當兼職
27	クアハウス	2／07／20	—	No.26中有去當兼職
28	民宿	2／07／25	—	—
29	民宿	2／07／26	—	—
30	PHS發信	2／07／28~2／08／14	10：00~21：00	打電話，但當日不能有約會
31	車站前	2／07／29~2／08／15	10：30~11：30	No.30中約定去海
32	海	2／07／29~2／08／15	—	No.31中幫艾莉嘉挽東西
33	海	2／07／29~2／08／15	—	No.31中拒絕幫艾莉嘉挽東西
34	回家途中	2／10／28~2／11／01	13：00~18：00	No.42中禁止外出的兩週間不會發生
35	艾莉嘉的學校	2／11／03	10：00~12：00	No.34中取得文化祭的入場券
36	艾莉嘉的宿舍	2／10／07	9：00~21：00	已知艾莉嘉的生日和宿舍
37	主角家內PHS來電	2／10／07	9：00~21：59	No.36中提示準備生日禮物…
38	車站前	2／11／10~2／12／08	10：30~11：30	好感度150以上時又知道艾莉嘉的宿舍，於平日約會她
39	上學時	2／11／11~2／12／09	7：00~9：00	No.38中在病院陪她到天亮
40	PHS來電	2／09／30~2／10／25	13：00~21：00	知道艾莉嘉的PHS號碼
41	CLUB	2／10／06~2／10／27	12：30~13：30	No.40中約定之日發生
42	PHS來電	2／10／06~2／10／27	14：00~23：00	艾莉嘉攀過宿舍圍欄後
43	上學時	2／10／07~2／10／28	7：00~9：00	No.42中不送艾莉嘉到宿舍，或「艾莉嘉攀過圍欄」的事件沒有發生
44	回家途中	—	—	艾莉嘉的好感度足夠時

MIKI SAITO
齋藤美樹

Nickname：MIKI P（ミキP）
血型：A型
身高：161cm 體重：49kg
3sizes：B82（C Cup）W55H78

Ending 條件（真正攻略要到第二周目）

GOOD：◆好感度198或以上
BEST：◆好感度264或以上◆SP Event達成度有至少80％◆SP Event No.15、33的發生



TO MEET

移動場所	出現率
CD Shop	D
Young Causal	—
化妝品Corner	—
Game Center	—
繁華街	D
漫畫喫茶	—
車站前	C
公園	D
Burger Shop	D
百貨公司前	C
便利店	B
喫茶店	C
精品店	D



主角青梅竹馬的女性朋友，嗜好是拍攝，也愛散步和觀察別人（諸事八卦的另一種講法）。到處找尋有趣的拍攝對象。沒有討厭的食物，所以不愁不能去到邊吃到邊，最愛吃燒牛肉和拉麵，是很貴那種哦！

EVENT

No.	場所	日期	時間	發生條件
01	教室	1／10／01	—	Game Start時無條件發生
02	教室	1／10／08~1／10／13	13：00~19：00	—
03	教室	1／10／15~1／10／20	7：00~9：00	—
04	上學時	1／11／01~1／12／15	7：00~9：00	與其他女生會話後的7日內，有1／3機會發生
05	回家途中	1／11／01~1／12／15	13：00~18：00	與其他女生會話後的7日內，有1／4機會發生
06	主角的學校	1／11／03	8：00~11：00	—
07	回家途中	1／12／10~1／12／22	12：00~19：00	每日發生，直至No.8發生為止
08	MIKI P之家	1／12／24	12：00~13：00	No.7中達成約定，於MIKI P之家發生
09	Jenny之家	1／12／24	13：00~17：00	No.7中達成約定，於Jenny之家發生
10	主角家內PHS來電	2／02／14	20：00~23：00	誰也不送朱古力的時候
11	主角房間	2／02／14	20：00~23：00	No.10中無視來電
12	PHS發信	2／03／01~2／03／30	10：00~21：00	曾見過其他女孩的GOOD（BEST）ENDING，現時女孩（不計MIKI P）的合計好感度在450以下
13	車站前	2／03／02~2／04／29	12：00~13：30	No.12中約定之日發生
14	回家途中	2／03／24~2／04／07	12：30~17：30	4／1，及當日若有其他事件發生不可
15	教室	2／04／01	7：00~14：00	—
16	MIKI P之家	2／04／01	9：00~20：00	No.15發生後到MIKI P之家
17	公園	2／04／14	12：00~13：30	No.14中約定去賞花
18	教室	2／04／16~2／06／21	9：00~19：00	No.17的發生
19	回家途中	2／06／10~2／06／22	13：00~18：00	—
20	海	2／06／30	9：30~10：30	No.19中約定去海灘
21	回家途中	2／10／01~2／10／14	15：00~17：30	曾見過其他女孩的GOOD（BEST）ENDING，現時女孩（不計MIKI P）的合計好感度在300以下
22	公園	2／10／06~2／11／10	12：30~13：30	No.21中約定之日發生
23	上學時	2／12／09~2／12／21	7：00~9：00	—
24	Jenny之家	2／12／24	7：00~17：00	—
25	PHS來電	—	12：00~21：30	與其他女孩的好感度低
26	主角房間（假日）	—	7：00~9：00	MIKI P的好感度足夠時


BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE
千辛萬苦打爆機後，
有否想過從另一個角度欣賞此 GAME？
CAPCOM
BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE
ORIGINAL SOUNDTRACK
《BIOHAZARD 3》SOUND TRACK
將是你最佳選擇
行貨現已正式推出！！
雙 CD 優惠價：235 元
DINO CRISIS
ORIGINAL SOUNDTRACK
CAPCOM
三上真司另一力作
《DINO CRISIS》SOUND TRACK
亦同步推出
優惠價：168 元
兩種風格
一樣驚嚇
首批加送 CAPCOM FAN CLUB VCD 體驗版

遊戲發售時間表

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

10月

21日	■森之王國	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	SRPG
	QUIZ角色OKEDON！ 東映特撮英雄PART 2	BANPRESTO	3800日圓	ETC
	Formula One 99	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	VIRTUA角子老虎機EX	MAP JAPAN	6800日圓	TAB
	競馬最勝之法則'99秋冬	SHANGRI LA	2800日圓	SLG
	POCKET單初回限定版(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	POCKET單(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	PLANET LAIKA	ENIX	6800日圓	RPG
	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	撞球「BILLIARDSMASTER」(廉價版)	ASK	2500日圓	TAB
	VING BEST 春風戰隊V FORCE	VING KIDS	2480日圓	SLG
28日	■ROCKMAN 4新的野心	CAPCOM	2800日圓	ACT
	■職業棒球Simulation TAGOUT 99	DIGICUBE	5800日圓	SLG
	★日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 破道場(廉價版)	NEXUS	2800日圓	TAB
	★NAMCO MUSEUM Vol.1(The Best)	NAMCO	開放價格	ETC
	★NAMCO MUSEUM Vol.2(The Best)	NAMCO	開放價格	ETC
	★NAMCO MUSEUM Vol.3(The Best)	NAMCO	開放價格	ETC
	★NAMCO MUSEUM Vol.4(The Best)	NAMCO	開放價格	ETC
	★NAMCO MUSEUM Vol.5(The Best)	NAMCO	開放價格	ETC
	★NAMCO MUSEUM Encall(The Best)	NAMCO	開放價格	ETC
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG



眾PlatStation角色扮演遊戲迷的待望作品《ARC THE LAD III》終於在今月推出，除了遊戲可以承繼上兩作(或上作)的遊戲記錄外，亦可說是系列中首個對應PocketStation的遊戲。

	必殺柏青哥STATION 2~爆登！突破常識2 TYPE	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	POKELER(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	東巴！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	MONSTER COLLECTION～幪面的魔導士～	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	漂流記	KSS	5800日圓	SLG
	HARLEM BEAT~You'er The One~	KONAMI	5800日圓	ETC
	SuperLite 1500 SERIES實踐角子老虎機必勝法SEMI REVOLUTION	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES 回來了PACHI夫Dream Collection	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 SERIES將棋II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES花札II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	5800日圓	STG
	Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	傳說獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	3980日圓	RPG
	BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
	職業麻雀 極 天元戰編	ATHENA	5800日圓	TAB
	a bug's life	KONAMI	5800日圓	ACT
	LIGHT FANTASY外傳NYANYAGANYAN	TONKINHOUSE	5800日圓	RPG
	CLICK漫畫銀河英雄傳說(2)伊哲倫攻略	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~EPSILON R~	MAX BET	1980日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~幪面超人&GALLOP~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~幪面超人V 3~	MAX BET	2500日圓	TAB

11月

2日	■多啦A夢 SOS！ 童話之國(復刻版)	EPOCH社	2800日圓(暫定)	ACT
	■CHRONO TRIGGER	SQUARE	4800日圓	RPG
	■THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEYU	3800日圓	PUZ
	■Parlor!PRO Jr.Vol.2	三井物產	3200日圓	SLG
	★Brake Volley	Aqua Rouge	4800日圓	SPT
	★HEIWA柏青哥Griffiti	Aqua Rouge	3800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	Wild Boater World Border	Tao Human Systems	3900日圓	SPT
	PACMAN WORLD 20th ANNIVERSARY	NAMCO	價格未定	ACT
	最終電車(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
4日	■一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓(暫定)	SLG
	SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
11日	★Side By Side Special 2000	TAITO	2000日圓	RAC
	★雨月奇譚(Best Price)	TOKINHOUSE	2500日圓	AVG
	★雀牌遊戲'99 狸貓的皮算用～普及版～	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	FIGHTING ILLUSION ~K-1 GRAND PRIX'98(The BEST)	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	FIG
	Pet in TV~with my dear dog~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ROX~POP COLLECTION 1200Yen Vol.6~	ALTRON	1200日圓	PUZ
	ROBOT PIT 2~ POP COLLECTION 1200Yen Vol.5~	ALTRON	1200日圓	STG
	THE • 占卜~戀愛星空占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	立體忍者活劇 天誅 忍百選	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2500日圓	ACT
	PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~SEAMASTER X~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~SPACE SWING~	MAX BET	2500日圓	TAB
18日	■DIGITAL MUSEUM HIRO山形	IMAGINEER	價格未定	ETC
	■CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	■古古羅西亞圖～悠久之瞳～	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	★風之古洛羅亞(The Best)	NAMCO	開放價格	RPG
	★Soul Edge(The Best)	NAMCO	開放價格	FIG
	★Engacho!～給我錢！～	日本APPLICATION	5200日圓	不詳
	WORLD NEVERLAND 2～寶魯特共和國物語～(The BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
	RUNABOUT2	CLIMAX	5800日圓	RAC
	ALUNDRA 2~魔進化之謎~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ARPG
	THE • 占卜2~每日之塔羅牌占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～(限定版)	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	MAX SURFING 2000	KSS	5800日圓	SPT
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.18 THE BOWLING	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.19 THE雙六	D3 Prefecture	1500日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.20 THE PUZZLE	D3 Prefecture	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.1 DRAGON KNIGHTS GLORIOUS	PANDORA	1980日圓	RPG
25日	■GLOW LANCER	ATLUS	6800日圓(暫定)	RPG
	■MEDALOT R	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	■Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	■HIGH SCHOOL OF BLITZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	■PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
	GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	RU KONCHERT PIANISMO	童	4800日圓	不詳
	RU KONCHERT FORTISMO	童	4800日圓	不詳
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	來電MELODY！	VINGKID	1980日圓	ETC
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	不詳
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	2800日圓	SLG
	心跳之放學後(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ETC
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.1虹色之青春(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.2彩之愛歌(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.3啟程之詩(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	凝望騎士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	AI麻雀2000	I FOUR	6800日圓	TAB
	VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真．魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2 限定版	KONAMI	9800日圓	SLG
	TURE LOVE STORY FAN DISC	ASCII	4800日圓	AVG
	純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	5800日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐	SUCCESS	1500日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
上旬	■FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	INTERNATIONAL CARD SYSTEM	4800日圓	TAB
中旬	■挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
下旬	■Ling Rise	EPOCH社	5800日圓	RPG
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	CHARAMELA	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
11月	■超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	■BREEDING STUD'99	KONAMI	4800日圓	SLG
	■PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	White Diamond	escot	6300日圓	SRPG
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	必殺柏青哥STATION 7・CR CHUMY HOUSE XL・CR BATTLE HERO V・FINEPLAY	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(暫定)	SLG
	角子老虎機帝王3(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HREO EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG

12月

2日	■DRAGON VALOR	NAMCO	價格未定	ARPG
	■THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	★大航海時代IV Proto Estado	KOEI	6800日圓	SLG
	MY HOME DREAM 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	5800日圓	RPG
	TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
3日	★進擊吧！海盜(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	TAB
	★Tactics ORGA(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★NAVIT(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	SLG
4日	COOLY SCANK(廉價版)	VISIT	980日圓	不詳
9日	■Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION	KONAMI	5800日圓	SLG
	■LAND MAKER	TAITO	5800日圓(暫定)	PUZ
	■Parlor！PRO8	日本TELNET	5200日圓	SLG
	★Azer Life Azer Dreams(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	★兵蜂RPG(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	★Paro Wars(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	SLG
	★BEATMANIA(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	ETC
	★遊戲王 真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	TAB
	★Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.22 THE摔角	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.23 THE GATE BALL	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.24 THE GUN SHOOTING	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	★BE PURIPON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	未定
	親子ENTERTAINMENT SERIES電視連環劇	KONAMI	2800日圓	不詳
	VAMPIRE HUNTER D	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
10日	★SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART～	OHLASIAN	7800日圓	ETC
16日	★MONSTER PUNISH	TIGIKU	4800日圓	TAB
	★GUNPEY	BANDAI	3800日圓	不詳
	筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	5800日圓	ACT
	牧場物語～HARVEST MOON～	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	陸奧秘湯戀物語Kai	FOG	3800日圓	AVG
22日	■PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	■Parlor！PRO Jr. Vol.4	日本TELNET	2900日圓	SLG
	■悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	★DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	2800日圓	SLG
	★Superlite 1500 SERIES UNO	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★Superlite 1500 SERIES IMPACT RACING	SUCCESS	1500日圓	RAC
	★Superlite 1500 SERIES開戰吧！	SUCCESS	1500日圓	FIG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
23日	★Nichibutsu Select Vol.1 Cross Romance～戀愛與花札與麻雀	日本物產	2800日圓	TAB
25日	★牧場經營Board Game UMAPORI	KONAMI	4800日圓	TAB
30日	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
上旬	■大人的遊戲 NICHIBUTSU COLLECTION2000	日本物產	3800日圓	TAB
下旬	■SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	■COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	★本格將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	The 心理GAME 5(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
12月	■劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	價格未定	RPG
	■CHOCOBO STALLION	SQUARE	4800日圓	SLG
	■BEAST WARS METALS	TAKARA	5800日圓	FIG
	★CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	7800日圓	ETC
	★DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE	BANDAI	5800日圓	ETC
	★第2次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	★第3次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	Xi JUNBO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	日本職業麻雀聯盟公認 道場破2	NAXAT	5800日圓	TAB
	生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	KOUDELKA	SNK	6800日圓	AVG
	井手洋介之麻雀教室	ATHENA	4800日圓	TAB
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	蒼魔燈	TECMO	5800日圓	ACT
	感覺之迷偵探	NAMCO	價格未定	AVG
	桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	THAT'S QT	KOEI	5800日圓	SLG
	AZITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ACTION BASS	SYSCOM ENTERTAINMENT	4800日圓	SPT
	我是航空管制官	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	PARASITE EVE II	SQUARE	價格未定	AVG
	超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	ACT
	J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE	TECMO	5800日圓	SPT
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	RAC
	GUNDRESS	STARFISH	價格未定	AVG
	GUNDRESS DATA集	STARFISH	價格未定	ETC
	DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB
	PUYO PUYO 4	COMPILE	5800日圓	PUZ
	爆走貨車傳說2～男人生夢一路～	SPIKE	5800日圓	RAC
	LOVE & DESTORY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧！2	TOMY	5800日圓	SLG



真不知是不是趁著另一個鐵道模擬沒有這類路線而進攻的遊戲，推出過上集後，風評也不錯，特別是一些比較年長的玩家和鐵路迷更對這遊戲操作的真實感十分欣賞，今次將會駕駛全日本最強亦最出名的蒸氣車頭C62，而系統致亦好像有點改動。

'99年

秋	CLICK漫畫 銀河英雄傳說3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖！惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
冬	■Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
	■Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG

遊戲發售時間表

	遊戲	廠商	價格	類型
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT

99年

	遊戲	廠商	價格	類型
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	價格未定	RPG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	SLG
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J · WING	5800日圓	SLG
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫稱)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
今冬	■眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★RIPPLE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	SUMMON NIGHT	BANPRESTO	價格未定	RPG
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	SRPG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	STREET GOLF	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓(暫定)	SLG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG

2000年

	遊戲	廠商	價格	類型
2000年1月6日	★DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1	MEDIA RING	5800日圓(暫定)	RAC
2000年1月	■SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
	■聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	■爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	★超級機械人大戰EX	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	★BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	SUPER BLACK BASS×2	STARFISH	5800日圓	SPT
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	SPIKE	價格未定	RAC
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	價格未定	STG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	幻想女神	翔泳社	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
2000年2月	■Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	■建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	■200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
	■華蘭虎龍學園~心跳篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
	波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年3月	EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 RISTRA的朝	PANDONA	1980日圓	AVG
	■華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年4月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	■華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年5月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年春	■青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	★EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	不詳
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	不詳
	DRIVER	SPIKE	價格未定	RAC
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	★PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
★Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳說幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
RPG創作室4	ASCII	價格未定	SLG
BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	價格未定	STG
格鬥Game野郎	INCREMENT P	價格未定	FIG
電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	價格未定	SLG
BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT

Dreamcast

10月

	遊戲	廠商	價格	類型
21日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	夢馬券'99～INTERNET～	SHANGRI-LA	2800日圓	SLG
28日	ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT
	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG

11月

	遊戲	廠商	價格	類型
3日	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	5800日圓	SRPG



可說是永恆不滅的幻想式戰略遊戲，其Dreamcast壯終於推出了，就以Dreamcast這樣的機能，在戰鬥畫面與及思考時間上，相信均會有突出的表現，加上向來遊戲中有這麼多美少男美少女，對於這個遊戲系列的迷家該會是不容錯過。

眾機械人迷相信久等到不耐煩的了！現在遊戲出場的日子終於訂定，而公佈出來的機體亦已七七八八，當中有不少更是著名機械人動畫中出場的機體。有玩開「機戰」系列的，喜歡機械人動畫面，或是SUNRISE的迷家的話，就更不容錯過了！



	遊戲	廠商	價格	類型
11日	CHU CHU ROCKET！	世嘉	2800日圓	PUZ
	CHU CHU ROCKET！(連COLOR CONTROLLER)	SEGA	2800日圓	PUZ
18日	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
25日	■來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 2「鳥籠」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	電幻天使麻雀~SHANGRILA~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇	ECOLE SOFTWARE	5800日圓	STG
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大國電機	5800日圓	SLG
11月	GIGA WING	CAPCOM	5800日圓	STG
	JO JO奇妙冒險 往未來的遺產	CAPCOM	價格未定	FIG
	SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	6800日圓	SLG
	F1WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB

12月

	遊戲	廠商	價格	類型
2日	■SUNRISE 英雄譚	SUNRISE INTERACTIVE	6800日圓	RPG
	輸入鈴聲	WAKA製作所	7800日圓	ETC
9日	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	5800日圓	SLG
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	5800日圓	ACT
16日	■SPACE CHANNEL 5	SEGA	5800日圓	ETC
	烙印戰士	ASCII	6800日圓	ARPG
22日	■PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	■悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
23日	■來玩職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	■上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	ETC
上旬	VERMICION DESERT	RIVERHILL	5800日圓	SLG
12月	■戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	■學級王山崎～山崎王國大紛爭？～	SEGA	價格未定	ETC
	■Dream Flyer	SEGA	2800日圓	ETC
	■VIRTUAL STRIKER ver.2000.1	SEGA	5800日圓	SPT
	■STREET FIGHTER III W IMPACT	CAPCOM	6800日圓	FIG
	★突擊！去吧去吧！TOY HUNTER	SEGA	4800日圓	ASTG
	★READY 2 RUMBLE BOXING	SEGA	5800日圓	SPT
	爆裂無敵BANGAIOH	TREASURE	5800日圓	STG
	花組對戰COLUMNS 2	SEGA	價格未定	PUZ
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT	SEGA	價格未定	ACT

'99年

	遊戲	廠商	價格	類型
冬	■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ETC
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	東京巴士指南	FORTY FIVE	價格未定	SLG
'99年	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	AL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	價格未定	RPG
今冬	TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	價格未定	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC

2000年

	遊戲	廠商	價格	類型
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
1月	■ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	SLG
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
下旬	★職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
2月	■WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
3月30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	The King Of Fighters 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
春	■電車GO！2高速編3000番台	TAITO	價格未定	SLG
	★AERO DANCING F(暫名)	CRI	價格未定	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	FREE
	CARRIER	JALECO	5800日圓(暫定)	AVG
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	■Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	■Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG

	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
	METAL MAX(暫名)	ASCII	價格未定	RPG
	AERO DANCING SPECIAL DISC 轟隊長之秘密DISK	CRI	價格未定	ETC
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	PUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	價格未定	TAB
	超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	Animaster	AKI	價格未定	SLG
	人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
	ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG

發售檢討中

	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

10月

22日	夜光蟲II～殺人航路～	ATHENA	6800日圓	AVG
29日	■職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	6800日圓(暫定)	TAB
	超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓(暫定)	SLG
	64花札～天使的承諾～	ALTRON	6800日圓	TAB

11月

26日	■BEATLE ADVENTURE RACING	EASQUARE	6800日圓	RAC
	PUYO PUYOON PARTY	COMPILE	5980日圓	ETC
27日	★STAR TWINS	任天堂	6800日圓(暫定)	不詳
下旬	CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC
11月	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT

12月

1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
3日	■CUSTOM ROBOT(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	6800日圓	ACT
7日	■MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
10日	■DONKEY KONG 64	任天堂	7800日圓	ACT
16日	大盜伍佑衛門 妖怪雙六	KONAMI	7800日圓	ACT
	■惡魔城默示錄外傳～Legend of Cornaru～	KONAMI	7800日圓	ACT
12月	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	6800日圓(暫定)	RPG
	F-ZERO X EXPANSION KIT(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	■BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓(暫定)	AVG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	TOP GEAR HYPER BIKE(64DD專用DISC)	KEMCO	價格未定	RAC
	TOP GEAR RALLY 2(64DD專用DISC)	KEMCO	價格未定	RAC

'99年

99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
2月	PERFECT DARK	任天堂	6800日圓	不詳
	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
3月	薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	■VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG

發售日未定

	■WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	井手洋介之麻雀塾(64DD專用DISC)	未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War(64DD專用DISC)	未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64(暫名64DD專用DISC)	未定	價格未定	FIG
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	ARPG

NEO-GEO

12月

	"THE KING OF FIGHTERS'99"(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG"

NEO-GEO POCKET

10月

21日	KING OF FIGHTERS R-2(CAMPAIGN版)	SNK	2980日圓	FIG
	BIOMOTOR UNITRON(CAMPAIGN版)	夢工房	1980日圓	SRPG
	PARTYMAIL(對應無線)	ADK	3200日圓	ETC
	POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	Beast Busters～闇之生體兵器～(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	POCKET LOVE if	KID	4800日圓	SLG

曾經在手提遊戲機中脫穎而出，被稱為「可攜式戀愛育成遊戲」的《Pocket Love》，現在移植到NeoGeo Pocket Color上，更命名為《Pocket Love～if～》，除了畫面變成彩色外，亦會有新的故事和人物出場，不知在火車上與女孩談戀愛的滋味會是怎樣的呢？

以往《電車GO！》系列或類似遊戲曾經移植到其他手提機種上，可是效果均不太理想，今次移植到NeoGeo Pocket Color上，變成彩色是當然的事，而在機能及表現上亦好像比其他版本優勝，若是在火車上玩的話會有怎樣的效果呢？

	電車GO！2 ON NEO GEO POCKET	SNK	4500日圓	SLG

11月

11日	■連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	3200日圓	PUZ
25日	■PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR	JAPAN WHISTING	3980日圓(暫定)	TAB
	■FASELE！	SACNOTH	3800日圓	SRPG
	■機甲世紀UNITRON	夢工房	3800日圓	SRPG

12月

12月	水木茂之妖怪百景(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(Dreamcast對應)	SNK	價格未定	FIG

'99年

冬	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

2000年

1月	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	目標!漢字王	SNK	價格未定	ETC
	REVERSI(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
2月	METAL SLUG 2nd Misson(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	仙魔大戰2000(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	ACT

發售日未定

	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	傳説之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	ADK	價格未定	ACT
	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET SERIES 3(暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	NEO · 21(對應無線)	DAINA	3800日圓	TAB
	NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

10月

14日	SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
99年	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

10月

21日	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	4500日圓	RPG
22日	■AQUA LIFE	TAM	3980日圓	SLG
	夜光蟲GB	ATHENA	3800日圓(暫定)	AVG
	QUICKS ADVENTURE	TAITO	3980日圓	PUZ
29日	★Metaloid 2 Part Collection	imaginer	3980日圓	ETC
	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
下旬	WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG

遊戲發售時間表

11月

5日	COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	3800日圓	PUZ
	把四方頭圈住 料理BATTLE編	IMAGINEER	2980日圓	不詳
11日	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
12日	LITTLE MAGIC	ALTRON	3980日圓	ACT
18日	倉庫番傳說～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
21日	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
25日	BEAT MANIA GB2 GOTCHA MIX	KONAMI	4300日圓	SLG
	筋肉番付GB～挑戰者是你	KONAMI	4500日圓	ACT
26日	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
	麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4200日圓	不詳
上旬	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
中旬	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
11月	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	價格未定	RPG
	大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
	R-TYPE DX(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	STG
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	TETRIS ADVENTURE前進吧！米奇和他的同伴們	CAPACOM	3800日圓	PUZ

12月

1日	■SUPER BOMBLISS DX	BPS	3980日圓	PUZ
3日	POCKET PROWRESTLING	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	ACT
10日	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
16日	大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	4500日圓	RPG
17日	■突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓	STG
	BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	3980日圓	ACT
	BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	3980日圓	ACT
22日	LEMMINGS VS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	好孩子玩遊戲之道	KONAMI	價格未定	不詳
上旬	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC
	SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	SPT
12月	SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	SLG
	ROBOT PONKOTS	HUDSON	價格未定	RPG
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	爆走戰記METAL WALKER GB(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	電車GO！2(暫稱)	CYBERFRONT	4200日圓(暫定)	SLG

'99年

99年冬	FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB

今冬

	MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	DABISUTA牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

2000年

2000年1月6日	■DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
1月	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
2000年2月	■GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
2000年3月	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
2000年春	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC

發售日未定

	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	不詳
	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	不詳
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

10月21日

28日	■ROCKMAN&FORTE	BANDAI	3800日圓	ACT
	★Engacho!～給我錢！～	日本APPLICATION	3800日圓	不詳
	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB

11月

2日	MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	PUZ
2日	KEIBA	BEC	3800日圓	SLG
18日	ARMORED UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
25日	■TURNTABLIST-DJ BATTLE	BANDAI	3800日圓	ETC
	■由KISS開始…	KID	4200日圓	AVG
	■BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	不詳
	SIDE POCKET FOR WONDER SWAN	DATA EAST	3800日圓	SPT
11月	謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC

12月

2日	CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咭	BANDAI	3800日圓	AVG
9日	FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	BEC	3800日圓	TAB
16日	■KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓(暫定)	TAB
	在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
12月	★SD GUNDAM Episode 1(暫稱)	BANDAI	3200日圓	不詳
	★爬地熊貓之☆☆☆☆	BANDAI	2980日圓	不詳
	DIGIMON ADVENTURE	BANDAI	價格未定	SLG
	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MACROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
	D's Garage 21公募遊戲 用種子引鳥(暫稱)	BANDAI	2980日圓	不詳
	卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

2000年

1月	★柯仔的畫Logic	SUNSOFT	3800日圓	不詳
	BASS FISHING	BEC	3800日圓	SPT
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月	■東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	超兄貴 海人和愛之傳說(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3月	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
下旬	■FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
春	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
2000年	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	■WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	CINDY'S CARAT	HEKISA	3800日圓	不詳
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	價格未定	TAB

PlayStation 2（暫稱）

2000年3月

3月4日	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG

2000年發售

2000年7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT CATCH BASS CLUB(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT Pro Golfer(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
春	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
夏	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	SKY SURFER(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	X-FIRE(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	新RIDGE RACER(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	機甲世紀G BRIGER(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	3D GOLF(暫稱)	D&E SOFT	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG



今集是《互動遊戲誌》一週年紀念大日子，於是我們便為自己慶祝生日，兼且送出不少禮品……

禮品包括：

1)《龍神》電腦遊戲發表會——《龍神》漫畫原作者邱福龍先生及GAME ONE SYSTEMS LIMITED執行總裁VICTOR DAO專訪
2) SNK VS CAPCOM《激突CARD FIGHTERS》——全港獨家試玩報告
3) 99勁GAME迎千禧現場報導——另加許琛先生專訪
4)《J LEAGUE創造職業球會》——教你創造漫畫球員
5) 一週年特備節目——《遊戲誌》負責人與你暢談PS2
6) 小型DDR—— 詳細測試報告

如想得到上述任何或全部禮品，
請收看第二十六集《互動遊戲誌》



互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com